ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#18 (147) СЕНТЯБРЬ 2003

А.КУПЕР ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ВЫСАДКУ НА КАМЕННЫХ БЕРЕГАХ ДРЕВНЕЙ ТЕМЗЫ. НАШИ В ГОРОДЕ!

ECTS/PLAYSTATION EXPERIENCE

СТР. 24

PC ● PLAYSTATION ● ... ● GAME BOY AD...



KREED

НАШ ОТВЕТ UNREAL!

СТР. 48

WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR

ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ

СТР. 34

SOUL CALIBUR II

СИЯЮЩИЕ КЛИНКИ

НЕ ЗНАЮЩИЕ ПОРАЖЕНИЯ ГЕРОИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ В НОВОМ ОБЛИЧЬЕ! DREAMCAST VS PS2 – ПРОШЛОЕ ПРОТИВ НАСТОЯЩЕГО!

СТР. 44

ГУД БАЙ, ЛЕНИН

REPUBLIC: THE REVOLUTION

СТР. 16

JAK II

СТР. 38

TEEN-RATED

ИГРЫ НОМЕРА:

Republic: The Revolution / Warhammer 40000: Fire Warrior / **Jak II** / Dragon Quest VIII / **Dead Man's Hand** / Transformers Armada: Prelude to Energon / **Gangland** / NBA Jam 2004 / **Joint Operations** / Soul Calibur II / **Kreed** / Rebels: Prison Escape / **Tron 2.0** / Microsoft Flight Simulator 2004 / **Futurama** / Chariots of War / **The Hulk** / Robotech Battlecry / **Age of Wonders: Shadow Magic** / Massive Assault / **Europa Universalis: Crown of the North** / Disciples II: The Servants of the Dark / **Aliens vs Predator: Extinction** / Семь самураев / **Максимальное ускорение** / Бимеры / **Вольный стрелок** / Странствия Торина

(game)land
ISSN 1609-1035


Меньше времени на ожидание,
больше времени на созидание
USN Leader
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT
Ничто больше не сдержит Ваш творческий потенциал и полет фантазии!
Технология Hyper-Threading корпорации Intel, примененная в новой модели нашего персонального компьютера USN LEADER, способна значительно увеличить скорость одновременного выполнения задач.
Россия, г. Москва
М. Калужский пер., д. 15, с. 16
E-mail: info@usn.ru
Телефон/факс:
(095) 775-8202
Оптовый отдел:
(095) 775-8201
USN computers
www.usn.ru
Московские магазины
м. "Шаболовская": (095) 775-8202
ВКЦ "Савеловский": (095) 784-7250
КЦ "Будёновский": (095) 788-1512
Региональные представительства
Самара: (8462) 70-69-43
Сызрань: (84643) 2-24-05
Орел: (08622) 5-62-99
Саратов: (845-2) 52-3801
intel inside
pentium 4
Intel, Pentium, Intel Inside и логотип Intel Inside являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах

В НОМЕРЕ



ХИТ?!

ЛЯЗГОМ ОРУЖИЯ И ГРОХОТОМ ПАЛЬБЫ ВСТРЕЧАЕТ НАС НОВЫЙ ХИТ ЛЕГЕНДАРНОЙ ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR /34



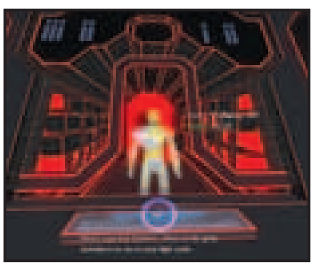
В РАЗРАБОТКЕ

КОЗЛИНАЯ БОРОДКА – ДАЛЕКО НЕ ЕДИНСТВЕННОЕ НОВОВВЕДЕНИЕ ТРЕХМЕРНОГО ПЛАТФОРМЕРА JAK II ОТ NAUGHTY DOG /38



ТЕМА НОМЕРА

REPUBLIC: THE REVOLUTION СНИЗОШЛА, НАКОНЕЦ, ДО НАШИХ КОМПЬЮТЕРОВ. САМАЯ МАСШТАБНАЯ ИГРА С БЕРЕГОВ ТУМАННОГО АЛЬБИОНА НАЧИНАЕТ ЭКСПАНСИЮ НА РОССИЙСКИХ ПРОСТОРАХ! /16



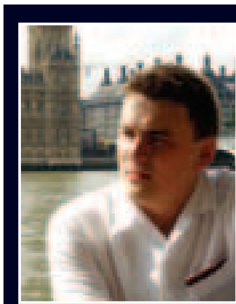
ОБЗОР

ЦАРСКИЙ TRON 2.0 ВО ВСЕМ СВОЕМ БЛЕСКЕ И ВЕЛИКОЛЕПИИ. ПРЕКРАСНЫЙ ПЛОД В ОСЕННЕМ УРОЖАЕ ИГРУШЕК! /54



ОБЗОР

MASSIVE ASSAULT – ПРИМЕР ИДЕАЛЬНОГО ВАРГЕЙМА. ДАВНЕНЬКО МЫ НЕ БРАЛИ В РУКИ ШАШЕК! /70



Общий привет!

Места мало, поэтому сразу к делу. В первую очередь хочу ответить на шквальный огонь ваших вопросов, суть которых сводится к следующему – нафига поменяли надзаголовочные данные и убрали «ведущий российский»?.. Объясняю. На рынке уже целая плеяда лучших, первых и даже единственных игровых журналов. Ничего плохого в этом нет – как известно, чем острее конкуренция, тем больше выигрывает потребитель, то бишь вы, уважаемые. Но вот в смысле самооценки... Мы решили закончить эту порочную практику. Мало назваться лучшим. Им еще надо быть. И решать, кто лучший, а кто нет, будете вы – те, кто голосует рублем за любимое издание. Поэтому скромно и со вкусом – «журнал о компьютерных и видеоиграх» (что он российских кровей – это и так за версту видно).

Далее вопрос о DiVviDизации «Страны». Ребята, поздравьте и нас, и вас – дело сделано! С 21 номера, что первый ноябрьский, часть тиража «СИ» будет укомплектована артефактом вместимостью на 4,7 Гбайт (это почти 7 обычных CD!). Чтобы вам не ошибиться – сделаем яркую наклейку на целлофан и броскую полиграфию на диске. Ищите три заветных буквы – DVD.

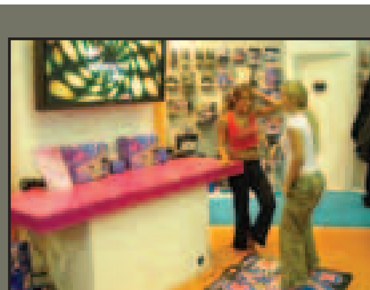
На десерт – объем журнала. Ваша критика о «худосочности» совершенно справедлива. И поэтому мы обещаем (хватайте за язык!), что меньше 128 страниц журнал не похудеет. Больше того, 10 месяцев в году «Страна Игр» будет 144-страничной. Так что мы не подведем!

BEST'O'CHEERS!
ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

СИ-БОНУСЫ:

САМЫЙ СПЕЦИАЛЬНЫЙ, САМЫЙ ИГРОВОЙ – НАШ ПОСТЕР, ПОСВЯЩЕННЫЙ РЕДАКЦИОННОМУ ФАВОРИТУ! ВСЕ ДВИЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ – ГЛАВНОЕ, ЧТО ВАМ НАДО ЗНАТЬ ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ ПОБЕДЫ! ПЛЮС НАКЛЕЙКА С ЭЛЬФАМИ ИЗ LINEAGE II!





СПЕЦ

LONDON GAMES WEEK В ЭТОМ ГОДУ ОБЪЕДИНИЛА ТАКИЕ МЕРОПРИЯТИЯ, КАК GAME DEVELOPERS CONFERENCE EUROPE, ECTS 2003 И PLAYSTATION EXPERIENCE, ПРИЧЕМ ДЛЯ НАС С ВАМИ ОСНОВНОЙ ИНТЕРЕС ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИМЕННО ФЕСТИВАЛЬ SONY. ПОЧЕМУ НЕ ВЫСТАВКА ECTS? ЧИТАЙТЕ! /24

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№18(147) сентябрь 2003
www.gameland.ru

НА ОБЛОЖКЕ: Землю – крестьянам! Воду – матросам! «Республику» – геймерам!



ОБЗОР

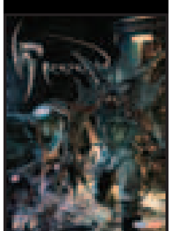
КАК ОБЫЧНО, В ЕВРОПЕ ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ ФАЙТИНГОВ ГОДА ПОЯВЛЯЕТСЯ С ЗАДЕРЖКОЙ. О ТОМ, ПОЧЕМУ SOUL CALIBUR II – НЕ СОВСЕМ ТО, ЧТО МЫ ОЖИДАЛИ – АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ И ДРУГИЕ РЕДАКЦИОННЫЕ ГУРУ /48

ПОСТЕРЫ



SOUL CALIBUR II

Самый обаятельный и привлекательный в мире файтингов!



KREED

Космическая одиссея легионера начинается!

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголев glagol@gameland.ru главный редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherb@gameland.ru зам. глав. редактора
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru бильдредактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru редактор «Киберспорт»
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер
Надежда Сушко valeri@gameland.ru корректор

CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Губарь yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ATI ЗАВОДИТ ДРУЖБУ С MICROSOFT

Компании Microsoft и ATI официально объявили о подписании соглашения, по которому последняя займется производством графических чипов для преемника Xbox. Напомним, что сейчас производством чипов для консоли от Microsoft занимается nVidia. Официального заявления о причине прекращения сотрудничества двух фирм пока не последовало, но, по-видимому, не последнюю роль в этом деле сыграли многочисленные разногласия, то и дело возникавшие между Microsoft и nVidia в последнее время. Кроме того, у nVidia нет лицензии для производства чипов, работающих на шине Pentium 4, а Microsoft, вероятно, будет использовать именно этот процессор в своей следующей консоли. У ATI такая лицензия есть. Вообще, за последние несколько месяцев положение этой компании на консольном рынке сильно упрочилось, ведь сейчас она занимается производством графических чипов для GameCube. Кроме того, весной этого года была достигнута договоренность о дальнейшем сотрудничестве ATI с Nintendo (судя по всему, речь идет о том, что в следующей нинтендовской консоли также будет использоваться графическое ядро от ATI). Остается лишь дождаться, что ответит на это nVidia. ■

КОРОТКО

ИЗ ДОСТОВЕРНЫХ источников стало известно, что компания «Акелла» начала работу над игрой «Корсары II» в том виде, в котором она планировалась изначально. То есть с двумя героями, без привязок к фильму и отсутствием равнения на приставки. В игре будут учтены все пожелания с форума игры.

ELSPA РЕШИЛА создать своеобразный зал славы, в который будут заноситься имена выдающихся британских разработчиков. Тоби Гард (Toby Gard), создатель легендарного сериала Tomb Raider, удостоился чести быть первым человеком, чье имя будет записано в скрижалях этого зала славы.

ПРЕЗИДЕНТ NINTENDO, Сатору Ивата (Satoru Iwata) заявил, что преемники GameCube и Game Boy Advance будут названы весной 2004 года.

КОМПАНИЯ D3 PUBLISHER, занимающаяся продажей дешевых (от $8.50 до $17) игр на территории Японии, объявила, что с 1992 года по стране разошлось более 10 млн. копий ее игр.

COCA-COLA И NINTENDO проводят в Японии специальную рекламную акцию: каждый покупатель напитков Coca-Cola получит в подарок миниатюрную фигурку-брелок с героями Mother 1+2. Акция продлится, пока запас брелков не иссякнет.

ПРОДАЖИ PS2 В ЕВРОПЕ РАСТУТ. СПАСИБО НИЗКИМ ЦЕНАМ?

Согласно исследованию британской компании Screen Digest, продажи PlayStaion 2 на территории Европы в первом полугодии 2003 года выросли на 3% по сравнению с этим же периодом в прошлом году. Снижение цены до 199 евро в мае привело к росту продаж во втором квартале текущего года на 25% по сравнению с аналогичным периодом в прошлом году. Президент SCEE Крис Диринг (Chris Deering) сообщил, что по состоянию на 31 июля 2003 года на территории Европы, Африки, Австралии и Ближнего Востока было продано 15.6 млн. PlayStaion 2. По его мнению, чтобы достичь уровня продаж в 22 млн. консолей к марту будущего года, снижение цены не требуется.

В то же время, по оценкам аналитиков, 2003 может стать последним годом, когда снижение цен приводит к резкому росту продаж консолей, так как и Sony, и Microsoft, и Nintendo собираются обнародовать свои планы по выпуску приставок следующего поколения. Если эти компании придерживаются такого же мнения, то ближе к Рождеству можно ждать очередного удешевления консолей. ■



КОРОТКО

ВЫСТАВКА X03, проводимая Microsoft с целью демонстрации публике новейших игр для Xbox, также станет местом проведения первого всемирного Xbox Live-турнира. Мероприятие пройдет 16 и 17 сентября во Франции.

UBI SOFT ОБЪЯВИЛА, что записью саундтрека для XIII занят рекорд-лейбл Future Primitive Sound. В игре можно будет услышать композиции Z-Trip, Roma-nowski, J-Boogie, Jack Dangers и ряда других исполнителей.

НА ДЕКАБРЬ ЗАППАНИРОВАН ВЫХОД add-on'а к космическому симулятору Homeplanet, который помимо новых миссий для одиночной игры предложит игрокам мультиплеер на 16 человек с сохранением статистики на специальном сайте.

СДЕЛАЕМ «СИ» ЛУЧШЕ!

У вас есть уникальный шанс войти в состав тест-группы! Отвечая на вопросы нашей анкеты, вы подскажете нам, в каком виде он будет идеален для вас лично.

Очень важно – чтобы войти в тест-группу, необходимо строгое соблюдение следующих требований:

1) Вам должно быть от 16 до 20 лет.
2) У вас обязательно должен быть доступ в Интернет и электронный почтовый ящик (все анкеты надо отправлять по e-mail).
3) Вы должны регулярно читать «СИ» не менее года.
4) Вы должны проживать в России.

На время работы в тест-группе вас подпишут на журнал. Если заинтересовались – вышлите свое резюме (ФИО; возраст; точный домашний адрес, включая индекс; контактный телефон; информацию о том, как долго вы читаете «СИ») на адрес baxx@gameland.ru. ■

ИГРЫ СТАНОВЯТСЯ ГЛАВНЫМ РАЗВЛЕЧЕНИЕМ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Представители ассоциации ELSPA заявили, что за последние 15 лет игры стали главной формой проведения досуга для британцев и что скоро они смогут превзойти телевидение по популярности. Наглядным (хотя и не на 100% репрезентативным) примером может служить тираж суперхита Grand Theft Auto: Vice City, который вполне сопоставим с тиражами альбомов Робби Уильямса. По данным ELSPA только за прошедший год британцы потратили на игры более 1 млрд. фунтов. По мнению представителей ассоциации, все более тесное переплетение интерактивным развлечений с кино и музыкой, а также появление столь революционных разработок, как EyeToy, будет лишь способствовать росту популярности игр как средства развлечения. ■

ГЕЙМЕРЫ СТАРЕЮТ

Ассоциация ESA (Entertainment Software Association, еще недавно известная как Interactive Digital Software Association) обнародовала результаты своих последних исследований, согласно которым средний возраст геймеров за последние несколько лет существенно повысился. Так, 17% всех игроков – это люди старше 50 лет (в 2000 году этот показатель составлял всего 13%)! Женщины старше 18 лет составляют большую часть играющего сообщества, чем юноши 6-17 лет – 26% против 21%. Самая большая группа геймеров – это мужчины в возрасте 18 лет и старше – 38%. Наконец, 12% составляют девушки 6-17 лет. Средний возраст современного геймера равняется 29 годам. Играм он посвящает 6.5 часов в неделю.

Таким образом, специалисты из ESA, сами, возможно, того не желая, опровергают два расхожих мифа. Согласно их исследованием: 1) игры больше не являются развлечением для детей и 2) девушка с геймпадом в руках больше не должна восприниматься как существо с другой планеты. Конечно, в условиях российской действительности картина окажется несколько иной, но это уже предмет для другого исследования. ■

НОВАЯ ДОЛЖНОСТЬ КАДЗУО ХИРАИ

Кен Кутараги, президент Sony Computer Entertainment объявил о назначении Кадзуо Хираи (Kazuo Hirai), одного из ключевых сотрудников американского отделения компании, на должность главного исполнительного директора SCEA. При этом он продолжит выполнять свои обязанности в качестве президента этого отделения.

Кадзуо Хираи проработал в Sony более 19 лет. Он был одним из тех людей, которым оригинальная PlayStation обязана своим успехом. Во многом благодаря его усилиям PlayStation 2 занимает сейчас столь прочное положение на американском рынке. Кен Кутараги заявил о том, что полностью поддерживает и доверяет Хираи и верит, что тот сможет способствовать успешному продвижению новых продуктов компании в этом регионе. ■

КОНСОЛЬНАЯ ЭКСПАНСИЯ В КИТАЙ

Представитель шанхайского подразделения Sony заявил, что у компании есть планы по запуску PlayStation 2 в Китае в течение текущего финансового года (который заканчивается в марте 2004). Сообщается также, что Sony надеется, что к 2008 году китайский рынок станет для нее вторым по величине после американского. Это подразумевает, что одним только официальным запуском PS2 деятельность компании в этой стране не ограничится. Хироси Седа (Hiroshi Shoda), глава Sony China, сказал, что доход компании в этой стране должен достичь $4 млрд. к 2005 году и $8 млрд. к 2008.

Практически одновременно Nintendo также обнародовала планы по выходу на китайский рынок. Правда, пока еще не решено, какие продукты компания собирается продвигать в Китае. Не ясно и то, есть ли какая-либо связь между заявлениями Sony и Nintendo. Последней явно бы не помешало обосноваться на новом рынке, так как продажи GameCube в мире оставляют желать много лучшего. Но захочет ли она конкурировать с Sony? В то же время, основную часть прибыли Nintendo получает от продаж Game Boy Advance, и выход на новый многомиллиардный рынок с портативной консолью, у которой пока нет реальных конкурентов, мог бы стать неплохим подспорьем для запуска преемника GameCube и того же GBA. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

N-GAGE РВЕТСЯ В ОНЛАЙН

В ближайшее время компания Nokia приобретет у Sega технологию SNAP (Sega Network Application Package). Изначально она была разработана Sega для онлайновой службы Dreamcast. Nokia же, естественно, хочет с ее помощью сделать сетевые игры для N-Gage более привлекательными для потребителей. Сумма сделки пока не разглашается, но представители Nokia заявили, что



для компании затраты были практически неощутимы. Активное продвижение онлайновых игр, очевидно, станет главным козырем Nokia в борьбе с Nintendo и ее Game Boy Advance, ведь последний предоставляет весьма скромные возможности для многопользовательской игры. N-Gage же будет оснащена беспроводным интерфейсом Bluetooth для «локальных» сетевых игр и доступом в онлайн для масштабных мультиплеерных побоищ.

N-Gage поступит в продажу 7 октября 2003 года. Первой онлайновой игрой для этой платформы станет Pathway to Glory, которая позволит одновременно сражаться 50 игрокам. ■

КОРОТКО

▸ SEGA EUROPE стала главным спонсором первой ежегодной церемонии Industry Excellence Awards, прошедшей 27 августа в Лондоне.

▸ NINTENDO ПОДПИСАЛА договор о сотрудничестве с австралийским рекламным агентством Leo Burnett Melbourne, отказавшись от услуг George Patterson Bates. В ближайшие несколько месяцев Nintendo планирует потратить $10 млн. на рекламную кампанию своей продукции в Австралии, чтобы сократить отставание GameCube от PlayStation 2 и Xbox в этом регионе.

▸ ПРЕДСТАВИТЕЛИ SEGA объявили, что в Billy Hatcher & The Giant Egg – выходящем в сентябре action-проекте для GameCube – геймеры смогут найти 4 бонусных игры: NiGHTS: Into Dreams, Puyo Pop, Chu Chu Rocket и еще одну неназванную игру.

▸ ПИТЕР УОЛЛЕС (Peter Wallace), продюсер из Bizzare Creations – студии, занимающейся созданием Project Gotham Racing 2, – сказал, что среди прочих городов в игре будет представлен Стокгольм. PGR 2 должна появиться в продаже в начале ноября этого года. И если весь мир ждет ее из-за великолепного набора автомобилей и шикарной графики, то для нас этот проект интересен еще и возможностью поездить по улицам Москвы.

▸ АМЕРИКАНСКАЯ ВЕРСИЯ Soul Calibur II для PlayStation 2 поставляется в комплекте с демо-диском. На нем можно будет найти играбельные демо-версии kill.switch, I-Ninja и Tekken 4, видеоролики из R: Racing Evolution, Time Crisis 3, Pac-Man World 2, Namco Museum, Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht, и Moto GP 3, а также бонусные материалы для Ace Combat 4: Shattered Skies, Tekken 4, MotoGP 3 и Tekken Tag Tournament.

▸ НЕУГОМОННАЯ ГОНКОНГСКАЯ КОНТОРА Lik Sang в ответ на судебный иск Sony согласилась прекратить продажу устройства, позволявшего незаконно копировать игры для PlayStation 2. Аналогичные иски Microsoft и Nintendo, также пострадавших от деятельности Lik Sang, по-прежнему не удовлетворены.

▸ NAMCO АНОНСИРОВАЛА Plague of Darkness (рабочее название) – экшн-проект, действие которого происходит в средневековой Европе во время эпидемии чумы. Разработкой игры для PS2 и Xbox занимается Widescreen Games.

И СНОВА О ВРЕДЕ ИГР

В городе Спрингдейл, штат Арканзас начался процесс против некой Мэри Кристины Корделл, трехлетняя дочь которой задохнулась, будучи оставленной в машине без вентиляции. В нашем журнале эта новость помещена лишь потому, что все те два с лишним часа, пока ребенок находился в машине, нерадивая мамаша играла в EverQuest. Завершился процесс против двух сводных братьев тринадцати и шестнадцати лет, которые были признаны виновными в убийстве 45-летнего мужчины и ранении 19-летней женщины после того, как они стреляли из ружья 22 калибра по проезжавшим по шоссе машинам, «подражая игре Grand Theft Auto». ■



КОРОТКО

▸ КОМПАНИЯ XGAMING показала свою новейшую разработку – домашний игровой автомат, получивший название X-Arcade. Покупатель размещает устройство у себя дома, подключает к нему любую из современных консолей или PC и играет, ощущая себя так, словно находится в зале игровых автоматов. Стоить X-Arcade будет $999. Джойстик для этой системы будет продаваться отдельно по цене $149.95.

▸ ДАТА ВЫХОДА SPHINX and the Cursed Mummy (ранее известной как Sphinx and the Shadow of Set) перенесена с сентября на ноябрь текущего года. Также стало известно, что Xbox-версия игры поступит в продажу одновременно с версиями для PlayStation 2 и GameCube.

▸ UBI SOFT И CYAN WORLDS расширяют программу бета-тестирования Uru: Ages Beyond Myst, в связи с чем проводится дополнительный набор бета-тестеров.



НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

CYPER ENTERTAINMENT займется производством мультипликационного сериала из тринадцати серий по мотивам игры и комиксов Lineage.

SNK PLAYMORE ВЫПУСТИТ домашнюю версию Samurai Spirits Zero для Neo-Geo в ноябре. Версия для игровых автоматов появится 25 сентября.

В ОКТЯБРЕ ПОСТУПИТ в продажу обновленная версия Pro Race Driver для Xbox. В игре появится поддержка сетевого режима для 12 игроков.

SONY И MEDIA VISION работают над двумя играми по мотивам аниме-сериала Wild Arms: Wild Arms – Alter Code: F и Wild Arms – Another Code: F. Оба проекта выйдут на PlayStation 2.

НЕСКОЛЬКО НЕ НАЗВАННЫХ пока проектов от EA Sports и EA Games должны будут выйти на Nokia N-Gage этой зимой.

АНОНСИРОВАНА НОВАЯ ULTIMA

Следующая игра серии Ultima будет, в полном соответствии со сложившейся традицией, онлайновой и многопользовательской. Если верить обещаниям Origin Systems, за названием Ultima X: Odyssey будет скрываться последняя версия движка Unreal, а также множество фич, ранее неведомых поклонникам RPG, наиболее свежей и интересной из которых обещает быть Odyssey Adventure System, благодаря которой игрокам будут в автоматическом режиме посылаться настраиваемые квесты, а сами игроки обретут возможность по первому требованию получить в свое полное распоряжение свободную от конкурентов (и просто любителей делать пакости ближнему своему) территорию для выполнения квестов. На аналогичных территориях можно будет устроить запланированную дуэль, а то и целые гладиаторские сражения. Что же касается собственно боя, то он должен быть быстрым и динамичным, а действия игрока во время сражения будут иметь не меньшее значение, чем характеристики его персонажа. Из прочих многообещающих новшеств – оружие и магические предметы будут набирать экспы и повышать уровень точно так же, как и персонажи. Релиз революционной MMORPG назначен на ближайшую зиму. ■



КОРОТКО

КРАТКИМ ПРЕСС-РЕЛИЗОМ Microsoft подтвердила, что все права на разработку Train Simulator 2 отныне принадлежат именно этой компании, а не авторам первой части Kuju Entertainment.

WIZARDS OF THE COAST возобновила бета-тестирование уже вышедшей второй версии Magic: The Gathering Online ввиду непрекращающихся жалоб пользователей на недоделанность игры.

С 1 ОКТЯБРЯ СЕТЕВАЯ ИГРА в Dreamcast-версии Phantasy Star Online и Phantasy Star Online Version 2 станет невозможной. Sega окончательно прекращает поддержку сетевой службы Dreamcast.

ВОЗМОЖНОСТЬ ПОИГРАТЬ в Battle Engine Aquila, уже доступная обладателям PS2 и Xbox, в конце этого года обрадует и обладателей персональных компьютеров, за что можно поблагодарить компанию Encore Software.

БРЕНДА БРЭТУЭЙТ, дизайнер с двадцатилетним стажем, за плечами которой серия Wizardry и игра Dungeons & Dragons Heroes, присоединилась к компании Cyberlore Studios для участия в разработке Playboy: The Mansion.

TAITO И RED ENTERTAINMENT анонсировали новый фантастический боевик для PlayStation 2 – Bujingai. Дизайном персонажей занимается Тосихиро Кавамото (Toshihiro Kawamoto), работавший над такими культовыми аниме-проектами, как Cowboy Bebop и Wolf's Rain.

SONY УКРЕПЛЯЕТ ПОЗИЦИИ В ОНЛАЙНЕ

В конце августа Sony отметила год с момента начала продаж сетевого адаптера для PS2 на территории Северной Америки. Представители компании заявили, что количество пользователей их сетевой службы на данный момент составляет 780000 человек (эта цифра значительно превосходит изначальные ожидания). За последнее время Sony сделала очень многое, чтобы расширить популярность сетевых развлечений на PS2. В частности, в июне 2003 года в продажу поступил PS2 Online Pack – комплект из приставки и сетевого адаптера стоимостью $199, а в августе в американских магазинах появился PlayStation 2 Combo Pack, в который вошла сама приставка, сетевой адаптер и онлайновая гонка ATV Offroad Fury 2 – и все за те же $199. Немало способствовал росту популярности сетевой службы и супер-хит SOCOM: Navy SEALs, сиквел которого должен выйти уже в ноябре. За год Sony удалось стать лидером в области консольных сетевых развлечений. Так, количество пользователей службы Xbox Live лишь немного превышает полмиллиона. В настоящий момент около 20 команд разработчиков трудятся над созданием онлайновых игр для PlayStation 2. К концу года количество тайтлов, поддерживающих игру по сети должно достичь 50 штук (на такой же уровень рассчитывает выйти и Microsoft). В августе Sony запустила службу 989 Sports Lobby. По идее, там должны собираться фанаты разных видов спорта, общаться, получать последние спортивные новости и, конечно, играть. Есть у Sony и несколько не разыгранных козырей. Так, спортивные сетевые игры от Electronic Arts будут эксклюзивом для PlayStation 2 как минимум до конца 2004 года. А ведь есть еще и Final Fantasy XI, которая должна поступить в продажу в первом квартале будущего года. Правда, за ее успех наверняка не поручится никто, но если американская публика окажется менее привередливой, чем японская, этот тайтл может стать залогом дальнейшего процветания Sony на сетевых просторах. ■

СТРАСТИ ПО ДЕМО-ВЕРСИИ

Забавная история приключилась с демо-версией Call of Duty, изначально волею Activision доступной лишь подписчикам FilePlanet. Факт ограничения доступа к демо-версии вызвал бурю народного возмущения, в результате которой двенадцать интернет-сайтов опубликовали открытое письмо к Activision, в котором называли их шаг «неуважением к индустрии в целом» и зарекались когда-либо размещать у себя демо-версию Call of Duty. Поскольку среди этих сайтов были такие монстры как 3D Gamers, Blue's News, Gamer's Hell, WorthPlaying и другие, в ответ Activision ничего не оставалось сделать, как снять ограничение на распространение демки Call of Duty, признав свои ошибки. «Спрос на игру превзошел все наши ожидания», сказал один из директоров компании Дейвид Покресс. «Наши фэны – главное для нас, и в конце концов, мы с самого начала пытались принять максимально верное решение». ■


Меньше времени
на ожидание,
больше времени
на созидание
intel inside
pentium 4
МИР
ЦЕНТР
настольный
компьютер
"МИР VIP"
на базе
процессора
Intel®Pentium®4
с технологией HT
design for Windows XP



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Lord of the Rings: The Two Towers	23
2	FIFA Foolball 2003	15
3	Medal of Honor: Frontline	14
4	Tekken 4 (Platinum)	13
5	EyeToy: Play	13
6	Primal (Русская версия)	12.5
7	Grand Theft Auto: Vice City	12
8	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (Platinum)	11
9	Tom Clancy's Splinter Cell	10.5
10	Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	10

PC (BOX)

	▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Warcraft III: The Frozen Throne (Русская версия)	67
2	The Sims: Superstar	25
3	Warcraft III: Reign of Chaos (Русская версия)	23
4	The Sims Deluxe Edition	20
5	Операция: Silent Storm	19
6	Антанта	15
7	Empire Earth (Русская версия)	12
8	Half-Life Generation 3	12
9	Diablo II Expansion Set: Lords of Destruction	11
10	Command & Conquer: Generals	10

PC (JEWEL)

	▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Пираты Карибского моря – Корсары II	36
2	Операция: Silent Storm	35
3	Kreed	24
4	Chaser. Вспомнить все	18
5	Антанта	17
6	Мафия	14
7	Postal 2	11
8	Полицейская легенда	11
9	Мазатракеры. Тачка моей мамочки	11
10	Уличный гонщик	10

КОММЕНТАРИЙ

СОЮЗ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ВЕРДИКТ:

1 И 1.5 – БЕГИТЕ КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3.5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4.5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5.5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6.5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7.5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ЛУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8.5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9.5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ | СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ | СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims: Superstar	Electronic Arts
2	The Sims	Electronic Arts
3	Championship Manager 4	Eidos
4	Republic: The Revolution	Eidos
5	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
6	MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight	Microsoft
7	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
8	Warcraft III: Frozen Throne	Blizzard
9	Command & Conquer: Generals	Electronic Arts
10	Medieval: Total War	Activision

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	EyeToy: Play	SCEE
2	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos
3	The Great Escape	SCi
4	SOCOM: US Navy SEALs	SCEE
5	Formula One 2003	SCEE
6	Indiana Jones and The Emperor's Tomb	LucasArts
7	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
8	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision
9	Enter the Matrix	Atari
10	Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	P.N.03	Capcom
2	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
3	Lord of the Rings: The Two Towers	Electronic Arts
4	Sonic Adventure DX: Director's Cut	Sega
5	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo
6	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
7	FIFA 2003	Electronic Arts
8	Sonic Mega Collection	Sega
9	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
10	Skies of Arcadia Legends	Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	FIFA 2003	Electronic Arts
2	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
3	The Great Escape	SCi
4	Halo: Combat Evolved	Microsoft
5	Project Gotham Racing	Microsoft
6	Brute Force	Microsoft
7	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
8	Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft
9	Aliens vs Predator: Extinction	Fox Interactive
10	Midnight Club II	Take-Two

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Tales of Symphonia	Namco	GC
2	Shinyaku Seiken Densetsu	Square Enix	GBA
3	World Soccer Winning Eleven 7	Konami	PS2
4	Winning Post 6	Koei	PS2
5	Pokemon Pinball Ruby & Sapphire	Pokemon	GBA
6	Final Fantasy: Crystal Chronicle	Square Enix	GC
7	Kirby Air Ride	Nintendo	GC
8	Monster Farm 4	Tecmo	PS2
9	Jikkyou Powerful Pro Baseball 10	Konami	PS2
10	Super Mario Advance 4	Nintendo	GBA

КОММЕНТАРИИ

Безумные японцы скупили практически миллион копий свежайшего World Soccer Winning Eleven. Подобные фортели были понятны, когда в Стране восходящего понятно чего проводился ЧМ по футболу на траве. Но то, что крейза не отпускает самураев до сих пор, – явление воистину удивительное и заслуживающее отдельного исследования.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ KREED

21 августа состоялась презентация одного из самых громких российских проектов года – Kreed. Мероприятие, организованное «Руссобит-М», Defender и Desten Computers выделялось из сонма подобных еще и тем, что состоялось не в преддверии уикенда, а в четверг – вполне обычный рабочий день перед таким же обычным рабочим днем. Гордо сказав себе и окружающим, что работа – это в любом случае праздник, около двухсот приглашенных журналистов, бизнесменов, представителей крупных компаний и остальных, не менее важных лиц, бодро подтянулись в помещение московского развлекательного комплекса «Чемпион». Вместе с Kreed была представлена первая в мире игровая клавиатура Defender Gaming.

В рамках презентации состоялся и турнир по Kreed. Вот его результаты:

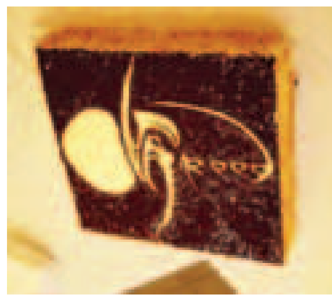
1 место – Cooller (приз – миниатюрный системный блок от Desten)

2 место – ForZe.Mikes (приз – акустическая система Defender 5.1)

3 место – ASUS|c58*jibo (приз – клавиатура и мышка от Defender)

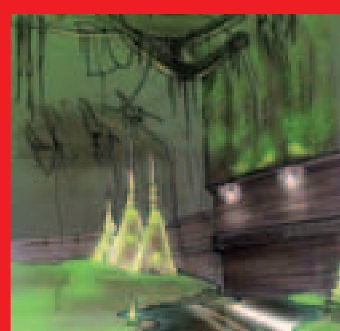
4 место – ASUS|c58*Polosatiy ■





PLANETSIDE РАСШИРЯЕТСЯ

На собранной по такому случаю пресс-конференции представители Sony Online Entertainment продемонстрировали съехавшимся в Сан-Франциско представителям прессы концепт-арты add-on'а к PlanetSide, получившего название Core Combat, а также немного рассказали об этом выходящем в октябре расширении. В частности, о шести новых пещерах, в которых будет происходить несколько видоизмененный capture the flag. ■



ВНИМАНИЕ! РОЗЫСК!

Компания «Новый Диск» разыскивает особо ОПАСНОГО, совершенно НЕОТРАЗИМОГО и РЕСПУБЛИКАНСКИ настроенного преступника по имени Василий Карасев. Подпольная кличка – Президент. Обвиняется в совершении дерзкого переворота в умах и настроениях всех геймеров бывшего Советского Союза.

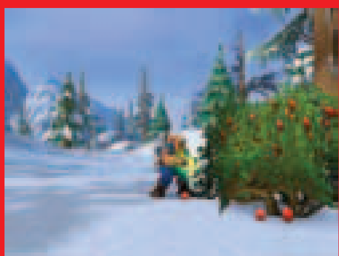
Особые приметы: питает слабость к игре «Республика: Революция», жаждет получить эту игру в качестве приза, обладает отменным чувством юмора и имеет ПАСПОРТ гражданина любой страны СНГ, выданный на имя Василия Карасева.

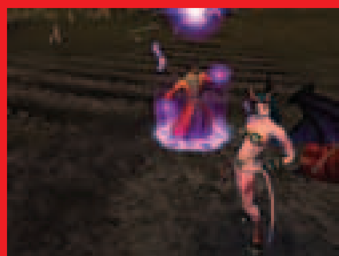
Василии Карасевы! Без малейшего промедления берите свои паспорта и свидетельства о рождении, направляйтесь в магазин игровых новинок от «Нового Диска» и СДАВАЙТЕСЬ! Явка с повинной уважается, ожидается и поощряется БЕСПЛАТНЫМ диском с игрой «РЕСПУБЛИКА: РЕВОЛЮЦИЯ». Вниманию друзей, коллег и родственников Василиев Карасевых! Сообщите разыскиваемым, что скрываться БЕСПОЛЕЗНО!

Адрес: торговый дом «Новоарбатский», ул. Новый Арбат, д. 11. ■

ПОПОЛНЕНИЕ В МИРЕ WARCRAFT

Blizzard продолжает порционно выдавать информацию о World of Warcraft. В частности, теперь уже ни для кого не секрет, что за Орду вместе с орками и тауренами будут воевать тролли и нежить, а войска Союза (Alliance) в лице людей, дварфов и ночных эльфов поддержат гномы. Также Blizzard объявили, что в числе классов игроков будут присутствовать priest, rogue и paladin. ■





ТРИВИАЛЬНАЯ ВИКТОРИНА

Под Рождество усилиями Atari в продаже появится Trivial Pursuit Unhinged, предлагающая всем желающим проверить свои знания в области отдыха, развлечений, спорта, людей, истории, наук и много чего еще. Вопросы игрокам будут задавать посредством мультимедийных клипов такие знаменитости как Вупи Голдберг, Терри Брэдшоу, Джон Ратценбергер, Брук Берк, Джон Клиз и Билл Най. Выйдет этот симулятор телевикторины на PS2, Xbox и PC. ■

MTV И MOTOROLA У ИСТОКОВ НОВОГО СТИЛЯ

В марте 2003 года был подписан трехгодичный договор о глобальном сотрудничестве двух гигантов – Motorola и MTV Networks International. Это уникальное партнерское соглашение, соединяющее два самых культовых элемента современной молодежной культуры: музыку и мобильные телефоны, даст обеим компаниям возможность перейти на качественно новый уровень общения с аудиторией. Технические возможности и популярность телефонов Motorola послужат мостом, соединяющим стиль и творческий дух MTV с миром мобильной связи. Первым шагом на пути долгосрочного сотрудничества стало появление на MTV Networks Europe нового шоу – MTV Mash. Еженедельное получасовое шоу MTV Mash, ставшее «горячей» новинкой нынешнего лета на MTV Europe (программа увидела свет 16 июля 2003 г.), теперь будет выходить и на MTV Россия. Программа посвящена новой музыке и новым тенденциям молодежной культуры в различных странах Европы. Впервые в истории MTV Networks International в программе будут демонстрироваться эксклюзивные аудиовизуальные «мэши», полученные путем микширования двух совершенно разных композиций в один новый трек и созданные специально для «MTV Mash» активными экспериментаторами в области создания музыки. Мобильный контент MTV Mash будет основан на эфирных программах. Весь контент MTV Mash будет оптимизирован для использования в мобильных телефонах Motorola. ■

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 30 СЕНТЯБРЯ 2003 ГОДА

PC

19	CONFLICT: DESERT STORM II
19	AQUANOX 2: REVELATION
19	STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
19	JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH
19	TRON 2.0
19	YAGER
19	CHROME
26	NAPOLEON
26	ESCHELON 2: WIND WARRIORS
26	LOCK ON: MODERN AIR COMBAT
26	DRAGON'S LAIR 3D
26	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003
26	FREEDOM FIGHTERS
26	HOMEWORLD 2
26	WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR
26	FINDING NEMO
26	TIGER WOODS PGA TOUR 2004
26	SIM CITY 4: RUSH HOUR EXPANSION PACK
26	RUGBY 2004
26	SPACE COLONY
26	TUROK EVOLUTION
26	TIME OF DEFIANCE
26	PSYCHOTOXIC
26	MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH
26	NHL 2004
26	SILENT STORM
26	MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
26	COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR (EXPANSION PACK)
26	SQUAD ASSAULT: WEST FRONT
29	APOCALYPTICA
30	HALF LIFE 2

PLAYSTATION 2

19	CONFLICT DESERT STORM II
19	ATV - OFF ROAD FURY 2
19	ALTER ECHO
19	ULTIMATE SAGA
19	MERCEDES-BENZ WORLD RACING
19	JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH
19	STUNTMAN PLATINUM
19	SMASH CARS RACING
19	RUGBY 2004
19	SPLASHDOWN RIDES GONE WILD
19	COLIN MCRAE 04
19	THE GETAWAY PLATINUM
19	FREESTYLE METAL X
26	MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
26	SOUL CALIBUR II
26	YU-GI-OH! DUELISTS OF THE ROSES
26	RUN LIKE HELL
26	TIGER WOODS PGA TOUR 2004
26	FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY
26	FINDING NEMO
26	WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR
26	AMPLITUDE
26	EVERQUEST ONLINE ADVENTURES
26	HARDWARE ONLINE ARENA

GAMECUBE

19	DROME RACERS
19	BARBARIAN
26	STARSKY & HUTCH
26	MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
26	SOUL CALIBUR II
26	FINDING NEMO
26	TIGER WOODS PGA TOUR 2004
26	FREEDOM FIGHTERS

XBOX

19	ALTER ECHO
19	FREESTYLE MX
19	HAVEN
19	CONFLICT DESERT STORM II
19	XGRA
19	JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH
19	DINOTOPIA
19	COLIN MCRAE RALLY 04
19	NFL FEVER 2004
19	DROME RACERS
26	FREEDOM FIGHTERS
26	SOUL CALIBUR II
26	MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
26	DRAGON'S LAIR 3D
26	GROUP S CHALLENGE
26	CURSE: THE EYE OF ISIS
26	FINDING NEMO
26	TIGER WOODS PGA TOUR 2004
26	DISNEY'S HAUNTED MANSION
26	PRO CAST SPORTS FISHING
26	NHL 2004

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 30 СЕНТЯБРЯ 2003 ГОДА

PC

16	HUNTING UNLIMITED 2
16	BICYCLE CARD GAMES
16	PARADISE CRACKED
16	BICYCLE BOARD GAMES
16	BICYCLE CASINO GAMES
16	FREEDOM FIGHTERS
16	NASCAR THUNDER 2004
16	MASSIVE ASSAULT
16	HOMEWORLD 2
16	STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
16	SQUAD ASSAULT: WEST FRONT
19	SEA WORLD SIMULATION
19	WARCRAFT 3 BATTLECHEST
22	SIMCITY 4 RUSH HOUR EXPANSION PACK
22	COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR
22	MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: BREAKTHROUGH
22	NHL 2004
22	TIGER WOODS PGA TOUR 2004
22	UFO: AFTERMATH
22	SIMCITY 4 DELUXE EDITION
22	THE SIMS DOUBLE DELUXE
23	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD
23	LOCK ON: MODERN AIR COMBAT
23	CHROME
23	ONCE UPON A KNIGHT
23	COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
23	TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL: A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE
30	WESTERN OUTLAW
30	OUTLAW GOLF
30	LAW & ORDER 2: DOUBLE OR NOTHING
30	AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK
30	AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS EXPANSION PACK
30	LINKS 2003 CHAMPIONSHIP EDITION
30	HALF-LIFE COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
30	ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CRO WN
30	HALO: COMBAT EVOLVED

PLAYSTATION 2

16	RUGBY 2004
16	THE SIMPSONS HIT & RUN
16	NASCAR THUNDER 2004
22	NHL HITZ PRO
22	TIGER WOODS PGA TOUR 2004
22	NHL 2004
23	RISK
23	CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON
23	WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO
23	DDRMAX2 DANCE DANCE REVOLUTION
23	DYNASTY TACTICS 2
23	DDRMAX2 DANCE DANCE REVOLUTION BUNDLE
30	ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN
30	NBA SHOOTOUT 2004
30	FREEDOM FIGHTERS
30	NBA JAM

GAMECUBE

16	MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH
16	JIMMY NEUTRON: JET FUSION
16	XGRA
16	DISNEY'S PARTY
16	THE SIMPSONS HIT & RUN
16	DROME RACERS
22	NHL HITZ PRO
22	TIGER WOODS PGA TOUR 2004
22	NHL 2004
23	BEYBLADE: SUPER TOURNAMENT BATTLE
23	FREESTYLE STREET SOCCER
23	WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO
23	BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG
30	GROOVERIDER SLOT CAR THUNDER
30	AUTO MODELLISTA
30	FREEDOM FIGHTERS

XBOX

16	BARBARIAN
16	THE SIMPSONS HIT & RUN
16	DINO CRISIS 3
16	NASCAR THUNDER 2004
22	NHL HITZ PRO
22	TIGER WOODS PGA TOUR 2004
22	NHL 2004
23	JACKED
23	WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO
23	FREESTYLE STREET SOCCER
23	GROUP S CHALLENGE
23	VOODOO VINCE
23	DUNGEONS & DRAGONS: HEROES
30	ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN
30	FREEDOM FIGHTERS
30	NBA JAM

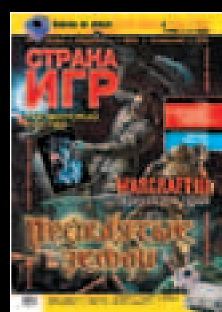
FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU) , А. ЩЕРБАКОВ (SHCHERB@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



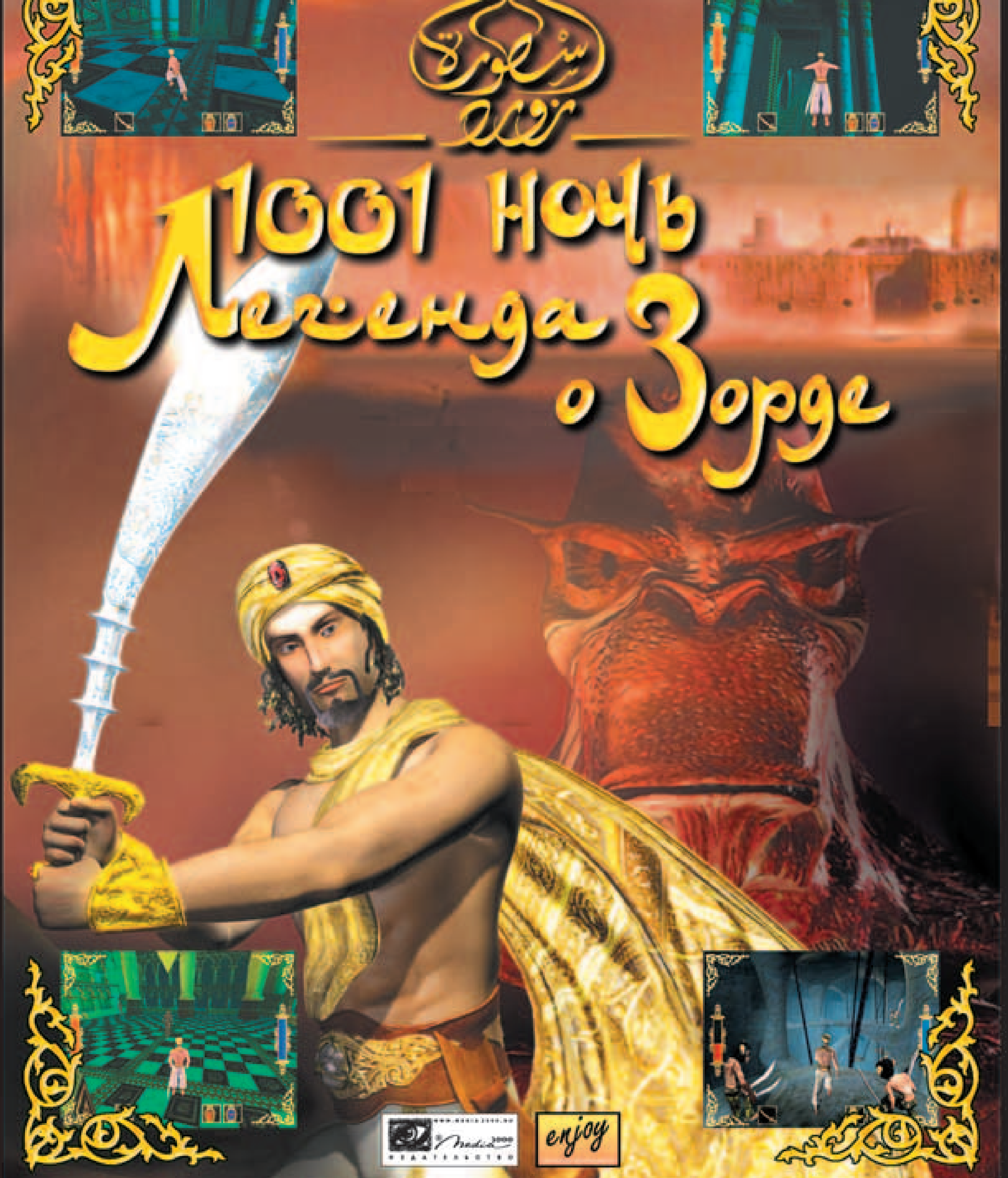
5 ЛЕТ НАЗАД



У мы будоражило всеобщее ожидание Tekken 4. Всеобщее поветрие не обошло стороной и нашу редакцию: многополосный обзор и обложка как результат долгих месяцнв волнительного томления... Очень показательно содержимое рубрики «Хит?»: «Демиурги II», Gothic II, Command & Conquer: Generals... С последними двумя проектами наши читатели уже успели увидеться лицом к лицу. Кстати, попробуйте на досуге сравнить обзоры и превью этих игрушек – занимательное чтение вам гарантировано. А вот обзором новых «Демиургов» вы сможете насладиться уже в следующем номере – не пропустите! Из обзоров отметим Aliens vs Predator 2: Primal Hunt. В этом номере вы найдете замечательную статью Толи Норенко о новом пополнении популярной линейки. Толя сейчас главред журнала «Путеводитель: СИ», но и «Страну» не забывает – вот что значит настоящий друг!
А еще, год назад мы обсуждали региональные отборочные WCG и первые командные турниры в battle.net по Warcraft III.■

Год назад мы описывали сетевые баталии WC3, а три года назад еще только ждали его появления. Ни о каких реальных состязаниях или даже пресс-кодах речи еще не шло. В рубрике «Хит?», едва сдерживая горячее сердце, Максим Заяц описывал первые открывающиеся подробности о новом сюжете великой стратегии.
Но самым главным событием трехлетней давности стали «Проклятые земли»! Вот лишь некоторые мнения об этой игре. Сергей Амирджанов: «Уникальный случай, когда отечественным разработчикам удалось довести до логического конца масштабнейший проект. Несомненный успех». Борис Романов: «Самый масштабный российский игровой проект выделяется более чем современной графикой и массой достойно реализованных идей». Михаил Разумкин: «Удачная попытка отечественных разработчиков создать «большой» проект, который надолго определит приоритеты отечественных (а, возможно, и не только) разработок».
В «Обратной связи» читатели с жаром обсуждали недавно вышедшую Diablo II. ■

Есть только миг между прошлым и будущим, именно он называется «жизнь». Ровно пять лет назад мы восхищались первой серией легендарной Commandos. А в следующем номере вы представим на ваш суд громадный «Хит?» по Commandos 3. Сколько воды утекло со времен первой части... Играли в первую, восторгались второй, ждем третью!
Читателей в ту пору интересовали секреты Might & Magic VI, подсказки к «Вангерам» и, разумеется, тактика к уже упомянутой Commandos. Пять лет назад мы ждали Everquest, даже не мечтая о настоящих баталиях – с нашим-то коннектом, а на следующей неделе – поди ж ты – состоится русская презентация другой замечательной онлайновой игры – Anarchy Online: Shadowlands, представляемой в России компанией «МедиаХаус».
Жизнь не стоит на месте, и все же в нашем настоящем мы с удовольствием находим приметы героического прошлого и надеемся, что и вы с удовольствием путешествуете во времени вместе с нами.■


1001 Ночь
Легенда о Зорде
Media 2000
enjoy

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Новый Диск ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Elixir ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт) ■ **ОНЛАЙН:** http://www.republictherevolution.com/



Журналисты – сволочи! Продажные тряпки! Хотите знать больше? «Республика» откроет вам глаза. К нам наконец-то приехал симулятор ностальгии по Большому Брату, магазинам «Промтовары» и киоскам «Союзпечать», товарищам, серьезным лицам на телевидении и красным флагам. Я намеренно не говорю про очереди и пустые полки – не было такого, нет и в Новистране. Проверьте.

РЕСПУБЛИКА: РЕВОЛЮЦИЯ

(REPUBLIC: THE REVOLUTION)

ГУД БАЙ, ЛЕНИН

ВЕРДИКТ

ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОЛИТОЛОГИЯ

8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Родная тематика игры. Приятно видеть русских не главарями преступных синдикатов, а нормальными гражданами.

МИНУСЫ

Завышенные требования. Несправедливо – основное время мы проводим у двухмерной карты, а игра тормозит как GTA3.

Если вам не понравилось, значит, вы просто не доросли. Отдайте игру папе. Он еще не забыл, кто такой Ленин.



За такие митинги можно загреметь на нары. Президент Карасев не любит самодеятельность.



Этот, с позволения сказать, товарищ выражает недовольство моей фракцией. Мне твоя рожа противна не меньше!

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

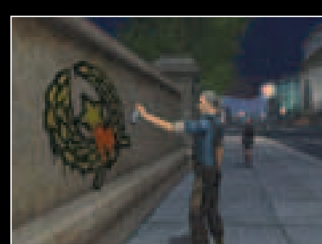
Чтобы успеть за прыткими дорогими читателями, не всегда ждущими официального релиза игры, а потом бомбардирующими редакцию гневными письмами о нашей неуспеваемости, я вприпрыжку побежал в офис «Нового Диска» – официального издателя игры на территории России. Они только-только получили «Республику». На всем постсоветском пространстве ее фактически еще никто не запускал! Все слышали о Новистране. Немного, украдкой, чего-то, где-то. Во многом от нас, от игровой прессы. Об игре повествующей о жизни отдельно взятой постсоветской республики хотели рассказать все. Ничего определенного известно не было, поэтому первая встреча с настолько раскрученной и столь ожидаемой в нашей стране игрой была волнующей. Из-за этих переживаний я пришел на встречу невовремя и оказался в ситуации, когда сотрудник, который должен был демонстрировать мне «Республику» ненадолго отлучился. «А может вы сами посмотрите?», – предложили мне. Открыв рот, немного оторопев, судорожно покивал головой. По пути в комнату на свидание с ней вспоминал демонстрации игр в других офисах. Тесные клешни PR-менеджеров, приказы: смотреть тут, записывать здесь, фотографировать нельзя. Через непродолжительное время ко мне, конечно, подсели. Но прикоснулся к всемирно-известному творению Elixir я один.



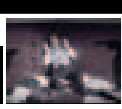
ОДИН НА ОДИН СО ВСЕЛЕННОЙ

И очень хорошо. Я представил себя на месте нашего среднестатистического геймера, который отбросит мануал, сделает typical installation, дважды кликнет на иконке запуска и уставится на экран. Что ждет его неприкаянного? Новистрана встречала меня на русском. Приятно, игра не будет долго томиться в застенках локализации. Известная мне информация об игре исчерпывалась кратким – политическая стратегия про русских. Задорно пощелкивая мышкой, предвкушая, напевая что-то несуразное, вроде: «Подавайте сюда Новистрану, я ваш новый повелитель», я был грубо поставлен «Республикой» на место. Мне предложили заполнить анкету. В ультимативной строгой форме, без веселенькой музычки, на черном фоне. Я присмирел. Понял настрой, оценил кагэбэшные замашки, приступил. Многие недовольные рецензенты «Республики» считают, что времени от момента нажатия кнопки Play до начала игрового процесса не должно пройти более десяти секунд. Согласен, но не здесь. Анкетирование – это альтернатива созданию персонажа в RPG. В некоторых ролевых проектах также использовали подобный вопросник. Мне было, простите, не в падляк, развлекать себя подобным образом. «Респуб-





ПРАВИЛЬНЕЕ, ЧЕМ
Gangsters



ТОРМОЗНЕЕ, ЧЕМ
The Elder Scrolls III: Morrowind



ПО ГЕЙМПЛЕЮ ИГРА НАПОМИНАЕТ GANGSTERS. ПАРТИЯ = МАФИЯ?



Это первое, что увидит игрок перед входом в «Республику». Не старайтесь отвечать честно – старайтесь отвечать правильно.



Игра для читающих. Текста в «Республике» огромное количество. Герой ведет дневник, читает газеты, получает почту.

ДЕЛО БЫЛО ВЕЧЕРОМ

МЕНЯЮ СИЛУ НА ВЛИЯНИЕ

Время в «Республике» течет особым способом. Есть день и вечер. Каждый из этих периодов длится по 12 минут в стандартном режиме (можно ускорить). Каждый новый день приносит в копилку ресурсов несколько единиц силы, влияния и богатства. Помимо идеологии, эти понятия выступают одновременно ресурсами и требуются для выполнения разнообразных действий.





лику» интересовала моя реакция на разные жизненные ситуации. Вопрос: «На вас наехали бандиты. Ваши действия?». Далее идет перечисление вариантов. От самых радикальных мер до вполне умеренных и цивилизованных (по западным меркам). Ответы довольно прозрачные, и задавшись целью сколотить партию чернорубашечников или любителей пива проблем не встретите. Диагноз по окончании теста выглядит довольно необычно. Привычных ярлыков «демократ» или «коммунист» здесь нет. Мне приписали «Влияние». Поговорим об этом?

КАК ОН ОТОМСТИЛ ЗА БРАТА!

Политическая партия немыслима без идеологии и без стремления к власти. Вооруженным, парламентским ли путем – не суть. Главное взять под контроль рычаги управления страной. А заставляет партийцев бороться, сидеть в лагерях, в ссылках – идеология. Главный герой попал в политику случайно. Открывающий ролик игры обрисовал нам нелегкую судьбу нашего аватара. Семья бедняги попала под каток репрессий еще во времена СССР (*наглая буржуазная фальсификация – прим. politотдела*). Тогда министерством внутренних дел Новистраны руководил Василий Карасев. При развале Союза Вася не дремал, а, воспользовавшись административным ресурсом, быстренько прибрал к рукам власть. Понимаете, да? У нашего героя к нему личная неприязнь. Политический строй современной Новистраны я бы назвал античной деспотией. Карасев ничего не декларирует, а только при малейшей возможности демонстрирует свою безграничную власть. Не очень убедительный персонаж. Честно говоря, он не должен вас волновать вплоть до последней миссии. От этой одиозной фигуры мало что зависит. Сражаться придется с великим множеством политических противников помельче. Сторонников большевистского подхода к революции, а именно исключительного вооруженного захвата власти, прошу сдать винтовки и покинуть учредительное собрание. Революция в «Республике» возможна только законным путем. Даже при такой сволочи, как Карасев. Идеология в игре по западному политкорректна и абстрактна. Я уже написал, что по результатам тестирования меня зачислили во «Влияние». Есть еще «Сила» и «Благосостояние». Различия у «идеологий» в методах. Привер-

ИДЕОЛОГИЧЕСКОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

ИЛИ КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА.

С – сила побеждает легковозбудимых людей, придерживающихся идеологии влияния. Последних тошнит от насилия.
Б – богатство побеждает силовиков. Любой, кто использует тестостерон вместо фосфора, готов уступить, если в контракте нарисовать пару лишних нулей.
В – влияние побеждает богатство. Поработав серыми клетками в нужное время и в нужном месте, толстосума можно поставить на колени. В конце концов, не столь важно, что ты знаешь, важно, кого ты знаешь.













Карасевские цепные псы – спецназ. Они могут прервать карьеру любого зарвавшегося политика.



Основной игровой экран. Непосвященный человек здесь ничего поймет. А сейчас, например, происходит встреча героя с Владимиром Гусинским.

женцы «Силы» разбираются с несогласными несколько круто. Говорят, даже грохнуть могут. Опасные типы. «Влияние» – люди степенные, давящие интеллектом. А приверженцы «Благосостояния» предпочитают всех покупать и продавать. Небольшую ясность внесет список профессий, свойственных для каждой из фракций. Сила: милиционер, криминальный босс, работник профсоюза, военный. Влияние: политик, священнослужитель, ученый. Благосостояние: работник СМИ, знаменитость, бизнесмен. Как журналист я должен был быть с «благосостоянцами». Однако игра четко распределила меня в лагерь политиканов и церковников. Тоже ничего ребята. Большие шутники. Арсенал их предвыборной кампании богат и разнообразен. К тому же я ничего не хочу иметь общего с местными борзописцами. Сколько я тут натерпелся от нашего брата! Куда только смотрит Карасев?!

ЕДИНАЯ НОВИСТРАНА

Первая проба сил: борец с карасевщиной против всех, произошла в городе Екатерининск. Главный герой решил не лезть на рожон, а постепенно завоевать поддержку областей, чтобы, в конце концов, бросить вызов диктатору на равных. Он не один такой умный, развал однопартийной системы привел к образованию многочисленных объединений и партий, которые не прочь повторить успех коммунистической. Екатерининск уже поделен между подобными самопальными политическими группировками с самой невероятной символикой. Город встретил новоявленного лидера прохладно. Вот тут отсутствие провожатого по миру «Республики» меня немного смутило. Все на русском, но мои попытки повлиять на политическую атмосферу Екатеринински не увенчались ничем. Конкуренты тихо посмеивались и продолжали поливать друг друга в екатерининской прессе. Я был безобиден и им неинтересен. Мой герой продолжал отлеживаться в штаб-квартире сутками напролет и никак не хотел реагировать на мои беспомощные тыки в него мышкой. Но вот подоспела помощь в виде сотрудника «Нового диска». 10-минутной лекции мне хватило, чтобы решительно отправить моего аватара на покорение политического Олимпа. Все стало легко и понятно. Поэтому внимание! Прочтение руководства обязательно! Будет обидно, если вы, дорогие читатели, испортите себе впечатление, не врубившись в правила.

ОХОТА ЗА ГОЛОВАМИ

В борьбе за овладение людскими умами самое главное – хорошие кадры. Нужны верные соратники. В игре не будет партийных съездов, собраний и лично выдаваемых партийных билетов. Рядовые участники движения остаются для игрока за кадром. Как в заправской RPG, у нас есть пять слотов. Это означает, что у игрока может быть не больше пяти товарищей по борьбе. Вот они – ближайшие сподвижники, идеологи партии. Вторая игра после The Sims, где людям уделяется столько незаслуженного внимания. С этой пятеркой придется по-настоящему нянчиться: наращивать опыт, следить, чтобы не убежали к другим, опасаться за их жизнь и здоровье, поднимать им решительность, постоянно давать задания. Хорошая команда – это уже полпобеды. Мы знаем, что такого, как Путин в такси не найти. Поэтому поиск специалистов – головная боль не только игрока. Ценные товарищи бродят по городу в реальном времени. Проспать парочку настоящих Дзержинских и Троцких элементарно. Чуть замешкался, и лучшие умы уже направлены против тебя, работают во враждебных штабах. Как на таких охотиться? В Екатерининске игра сначала поможет – обозначит подходящих людей. Игроку остается только направить своего аватара в указанный район. Но настоящие партийцы на дороге ведь не валяются? Самых упертых борцов с существующим строем я вытаскивал

А КАРАСЕВ ТЕМ ВРЕМЕНЕМ…
МЫ РАСПОЛАГАЕМ НЕПОДТВЕРЖДЕННЫМИ ДАННЫМИ

Ходят слухи о том, что Карасев выжил из ума и правит страной как какой-нибудь безумный император Древнего Рима – и, что показательно, источниками этих слухов считаются люди из его ближайшего окружения. Как бы то ни было, Карасев опасен. У него широкие связи в деловых кругах, и ему служит наводящая страх на всю страну Тайная полиция, длинные руки которой не связаны ни политическими, ни морально-этическими запретами. Любой, кто дерзнет бросить вызов Карасеву, должен быть либо безнадежно туп, либо отчаянно храбр. Среди приближенных к президенту таких людей нет: к добру ли, к худу ли, но это ваш крест. Революция начинается сегодня!

ИДЕЙНЫЕ БОРЦЫ
ПОЛИТШКОЛА РЕСПУБЛИКИ

Идеология играет важную роль в игровом мире «Республики»: все персонажи, районы и действия имеют свою идеологическую направленность. Идеология остается неизменной на протяжении всей игры за одним исключением – идеология вашей фракции. Этическая сторона любого вопроса имеет большое значение в политизированном мире игры «Республика: Революция». Люди, действия, фракции и районы имеют ярко выраженную идеологическую окраску. Они могут симпатизировать силе, влиянию или богатству в зависимости от того, что обладает большим весом или, что встречается чаще, совмещать все три идеологии.




КААН
ВАРВАР
НОВЫЙ ДИСК

из тюрем, перевербовывал у соперников, находил лично. Зачем нужны эти люди? Для дела. Они выполняют ту самую необходимую для достижения власти работу: агитируют, раздают листовки, устраивают митинги, мнут бока идеологическим противникам и не брезгуют черным PR. Всего действий около 150. Качество и количество действий каждого персонажа определяет его уровень и идеология. Силовики предпочитают не церемониться с врагами народа. Их акции в основном атакующие. Нет, они не террористы-бомбисты. Их уникальность заключается в том, что они умеют понижать поддержку других партий. А это расценивается, как наезд. Способов «переубедить» публику в свою пользу – великое множество и у каждой идеологии они свои.



До поры до времени кандидаты в правые и левые руки нашего аватара умело скрываются. На карте их не видно. Приходится искать. У главного героя в умениях значится «разведка». То, что нужно. Выбираем район и засылаем его туда. Не пройдет и полдня, а наша осведомленность в данном регионе повысится. Никого нет? Отчаиваться не стоит. Повторим операцию в другом районе. Партийцы, они как герои RPG, появляются неожиданно. Замелькал новый портрет на карте? Вот он, долгожданный. На каждого из них заведено небольшое дело (забыли, в какой стране живем?), и правая кнопка мыши вызовет интересное досье. Оцениваем умения, уровень, профессию, идеологию. Ну, с умениями понятно, смотрим, что он конкретно может на данный момент – агитировать или погромы утраивать. Профессия показывает в какую сторону персонаж будет развиваться. Если это журналист, не ждите от него боксерских качеств. Зато нужную статейку или компромат состряпает за милую душу. Идеология персонажа, найденного с таким трудом, может не совпадать с мировоззрением аватара. Не страшно. Это не препятствие, и силовик вольется в ряды партии пропагандирующей «Влияние». Однако каждые три дня он и другие его товарищи будут сравнивать свою идеологию с аватарской и делать выводы. Несогласие с курсом партии приведет к расставанию. Правда, пока он думает, решается, сомневается, ничто не мешает использовать его уникальные способности в своих целях. К тому же, стартовый курс партии – не клеймо. «Влияние» сменится на «Силу» как только игрок начнет злоупотреблять «убедительными методами».

Вербовка – отдельная песня с плясками. Обнаружен перспективный, беспартийный человек, с правильным мышлением? Превосходно. Глаз с него не спускать. Отправляя к нему на встречу нашего харизматичного лидера, надо обязательно сделать пометку на панели заданий. Иначе, проспите момент, когда нужно подключаться игроку. Как только собеседники присядут в ближайшем кафе, начнется... интеллектуальная мини-игра. У каждого из соперников есть небольшое количество очков (зависит от уровня), которые они в закрытую распределяют по четырем слотам. Первый этап состоит из четырех раундов. Каждый раунд имеет свою стоимость. Это может быть пять очков, а может и двадцать. Победа в двадцатиочковом раунде естественно предпочтительнее. Соперники по очереди открывают свои «заначки». Выиграет тот, у кого очков оказалось больше. Победитель присваивает себе стоимость раунда. Второй этап – то же самое, только играется в открытую. У каждого вербуемого персонажа есть порог его твердости. Выражен он в двухзначной цифре и хорошо виден игроку. Задача играющего в итоге этого состязания умов – собрать количество очков, превышающее этот самый порог.

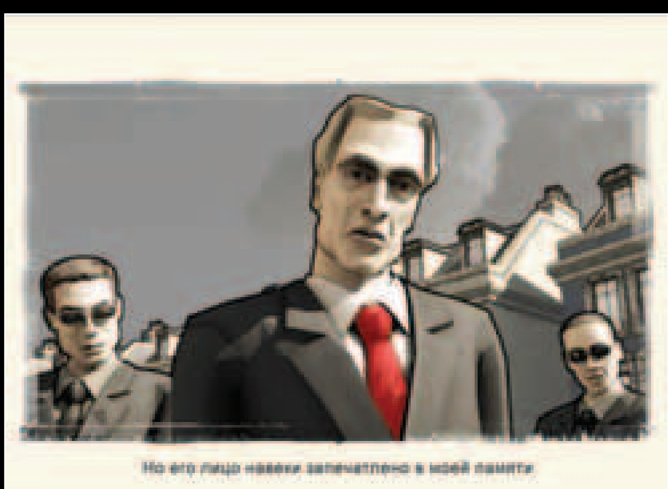
ВИРТУАЛЬНАЯ ДИКТАТУРА

Республика – превосходный политический симулятор. Хорошая, достойная вещица. А в разгар предвыборной гонки ее актуальность и ценность только увеличиваются. Способы достижения власти в «Республике» на удивление современны. И эта современность разрушает мир игры. Непонятно, зачем так долго строили тоталитарный мир Новистраны, когда игрок при желании может не спускаться в город, не видеть архитектуры, не видеть Новистрану?! Города прекрасны, нет слов! Каждый житель России, узнает в том же Екатерининске черты своего родного сити. Но советская тема не оправдана. Мы ждали back in the USSR. А оказалось, «Республика» – это «про сегодня». Политика в игре творится циничными и беспринципными способами. А этот пародийный деспот? Карасев – кровавый фигляр, совершенно безопасен. Тиранит только беззащитных NPC. Сослать игрока в Сибирь ему откровенно слабо. Репрессиям подвергаются подставные неигровые партии, реально повлиять на ход событий Карасев не в состоянии. В последней схватке за столицу Вася еще может гадить игроку по мелочи, но до уровня Большого Брата явно не дотягивает. ■

ПЕРЕГОВОРЫ

НЕУДАЧНАЯ ВЕРБОВКА СНИЖАЕТ РЕШИМОСТЬ

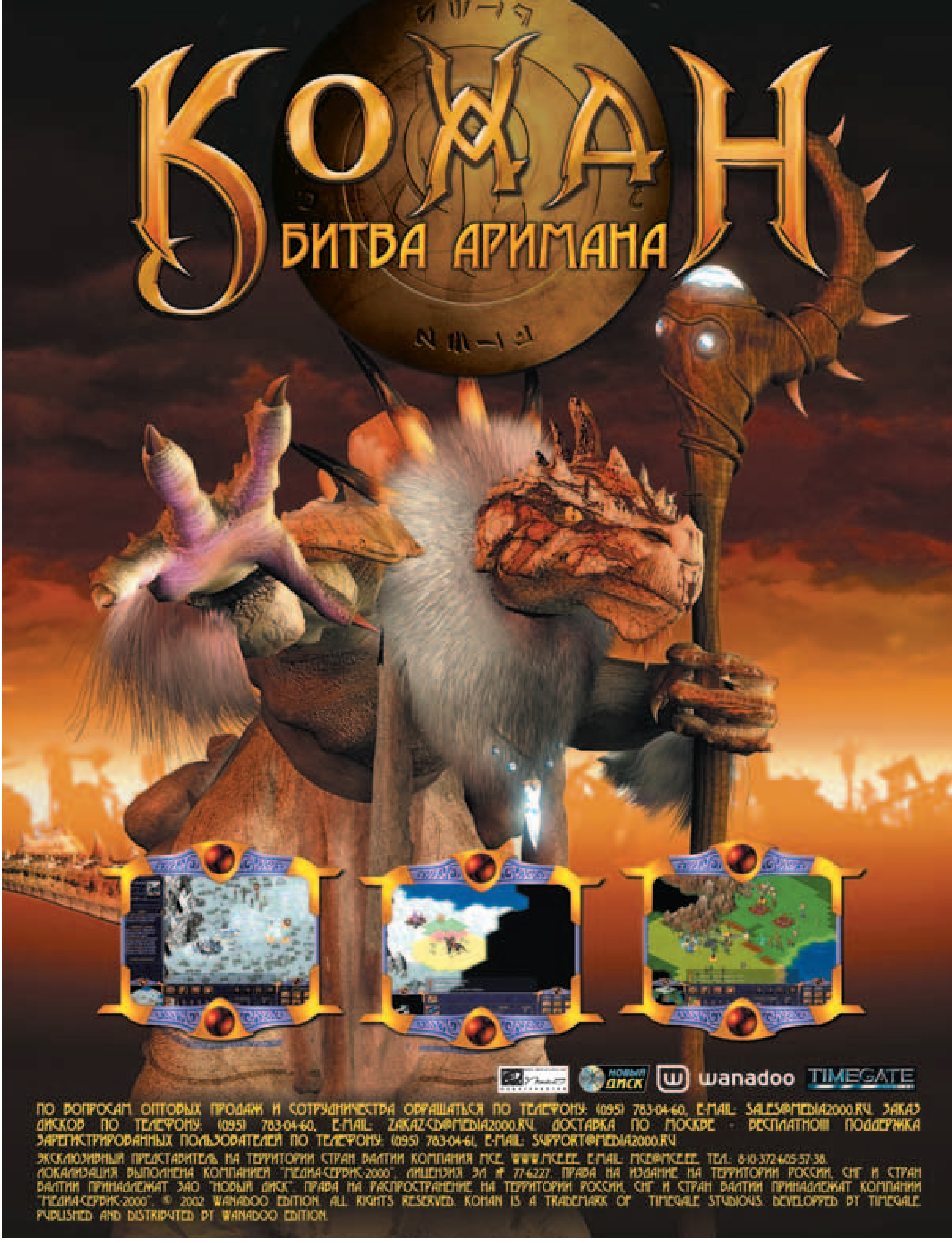
Итог переговоров может оказать влияние на участвовавших в нем персонажей.
Например: если речь идет о вербовке персонажа, то, одолев противника с перевесом в 10% и более, нанятый вами персонаж получит 20% бонус к решимости. И наоборот, если вас одолеют с перевесом в 10% и более, выполнявший действие персонаж потеряет 20% решимости.



Кто сказал, что первое лицо государства должно быть одухотворенным и благообразным? Главное – у кого армия и деньги партии.



Господин Гусев принадлежит к организации «Красная мафия». Неплохой кандидат на должность начальника отдела безопасности.


Конан
Битва Аримана
Новый диск
wanadoo
TIMEGATE
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE. www.mce.ee. E-mail: mce@mce.ee. Тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", лицензия ЭЛ № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Wanadoo Edition. All Rights Reserved. Konan is a trademark of Timegate Studious. Developped by Timegate. Published and distributed by Wanadoo Edition.



LONDON GAMES WEEK

В столице Великобритании с 25 по 31 августа под общим названием London Games Week проходил целый ряд мероприятий, напрямую связанных с игровой индустрией. Разработчики обменивались опытом на Game Developers Conference Europe, бизнесмены съехались на ECTS 2003, а для нашего брата геймера был устроен игровой фестиваль под названием PlayStation Experience.

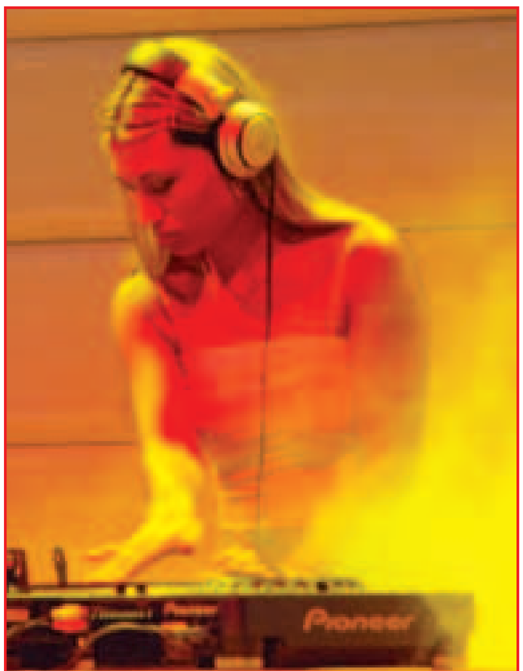
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Мы летели на знаменитую выставку ECTS – а попали на грандиозный PSE с крепко усохшей, по сравнению с прошлым годом, ECTS в качестве дряхлеющего довеска. Раньше компании стремились выставиться на главном европейском игровом шоу едва ли с не меньшей помпой, чем на штатовской E3, а в этом году выставка оказалась лишь бледным подобием былой роскоши. Разговоры о медленной смерти ECTS как игрового смотра ведутся уже года три кряду – и сейчас пресса и инсайдеры смогли воочию наблюдать закат четырнадцатилетнего гейм-шоу, почти окончательно перерождившегося в бизнес-площадку.

В официальной книжечке-гиде (кстати, встречавшей всех броской рекламой вездесущей «1С») был список из 108 стендов компаний-участников, но суровая реальность



Изобретение Nintendo: девушка с приделанными к ней GBA. За них можно тянуть, и девушка послушно ходит.

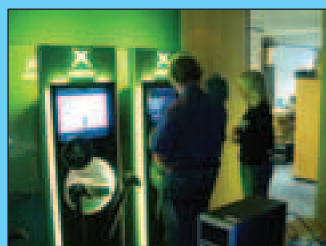


Музыки на PlayStation Experience было много, причем не только в виде проектов Sing, Eye Toy: Groove и DJ.

ДЕНЬ ОТКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ

Activision поступила мудро, пригласив журналистов в свой офис в лондонском пригороде Слоу за день до начала ECTS. Нам продемонстрировали европейские версии Knights of the Old Republic (Xbox), практически готовых The Movies (PC) и Rome Total War (PC). Очень порадовал динамичный авиационный шутер Secret Weapons over Normandy (PS2) – продолжение старинной Secret Weapons of the Luftwaffe; а играбельная True Crime: Streets of LA (PS2) в те моменты, когда она не «висела», изрядно смахивала на The Getaway с графикой от GTA3 и ценной возможностью драться врукопашную. Tony Hawk's Pro Skater непростительным образом присутствовал только в качестве видеоролика, уступив место омерзительно неудобной Disney's Extreme Skate Adventure (PS2). Стратегическая Empires Dawn of the Modern World (PC) внушительно смотрелась на плазменной панели в полстены, а Rogue Squadron III: Rebel Strike (GC) облагораживала видами планеты Хот даже маленький экран демо-юнита.





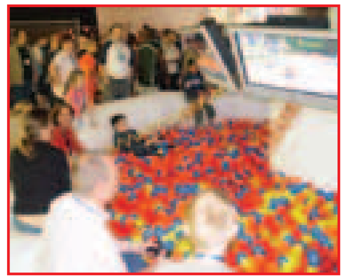


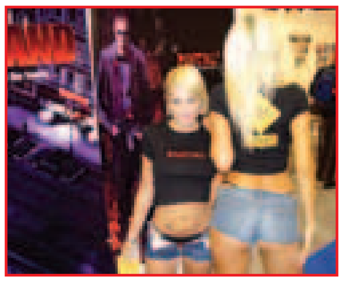
Дамы, краснея, признались, что наш Костя Говорун – самый обаятельный и привлекательный журналист на всей выставке.

заключалась в том, что лишь несколько из перечисленных позиций на деле являлись стендами как таковыми. В подавляющем большинстве под «стендом» подразумевалась крохотная комнатка для переговоров. Выставка усохла совершенно буквально: площадь, отведенная под ECTS, заметно сократилась – уступая место разросшемуся в два раза PlayStation Experience. Безусловно, бизнес-составляющая – это здорово, но в нынешнем своем виде ECTS представляет лишь специфический интерес для аналитиков индустрии, корпящих над квартальными отчетами.

Тем не менее, здесь – будто по старой памяти или для прикрытия – все-таки показывали игры. Отстояв длинющую очередь в павильон с Half-Life 2, люди выходили оттуда чертыхаясь: демонстрация полностью повторяла ту, что пресса видела в мае на E3, а все остальное прогрессивное человечество – в сети и на дисках к игровым журналам. Эксклюзивный трейлер Metal Gear Solid 3: Snake Eater оказался тонким издевательством





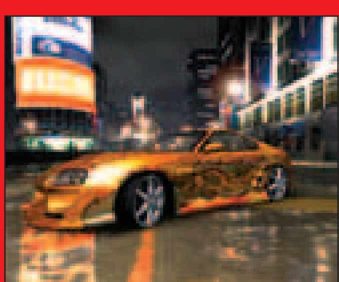




Need for Speed: Underground

Платформа: PS2, GC, Xbox, PC
Издатель: Electronic Arts

Вот кому надо было вручать награду выставки: монреальская студия EA выдала чистый восторг, восхитительное переориентировав серию в сторону стритрейсинга. Графика запередельно крута даже на PS2, а управлять вручную собранными машинами – одно удовольствие!



Eye Toy: Groove

Платформа: PS2
Издатель: SCEE

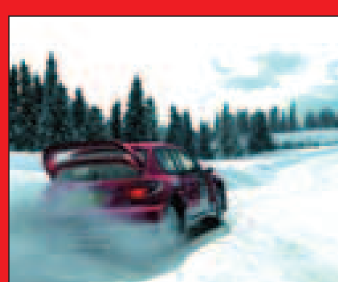
Эволюция танцевальной мини-игрушки из комплекта Play, доросшей до статуса самостоятельного проекта. Самое забавное – мультиплеер, когда один игрок становится за спиной другого – если участвуют крепкие мужчины, пять минут здорового смеха вам обеспечены.



WRC 3

Платформа: PS2
Издатель: SCEE

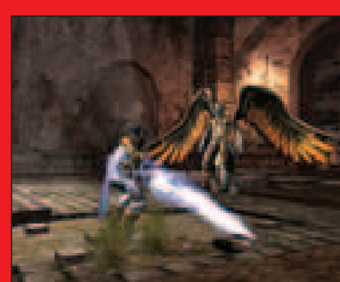
Серьезнейшая переработка физической модели и графического движка, и в результате – еще больший реализм происходящего; от былой аркадности остались только рожки да ножки. Фэны автоспорта, возьмите на заметку: в SCEE образовалась лучшая раллийная гонка года.



Legacy of Kain: Defiance

Платформа: PS2, Xbox, PC
Издатель: Eidos

Разрешали играть только за Каина, Разиэль выставку своим присутствием не почтил. Приятные штучки вроде телекинеза и умения просачиваться сквозь стены слегка портит не лучшее, по нынешним временам, графическое исполнение. В качестве компенсации – солидный боевой движок.





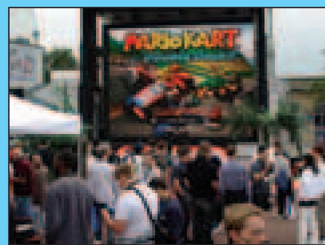
Sing показывали в специальных звукоизолированных будочках. Цвет иллюминации различался в зависимости от жанра музыки.

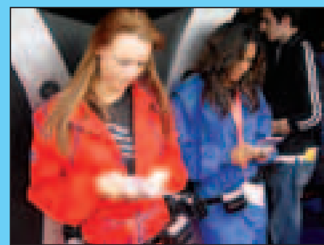


Один из недостатков N-Gage – невозможность без подсказок быстро разобраться в управлении. Более того: даже зная значения кнопок, их частенько путаешь.

NINTENDO EXPERIENCE

Очевидно, уязвленная тотальным доминированием Sony, Nintendo развернула на выходе с ECTS лагерь гоночной команды Mario Kart - с мастерскими, трейлерами и горками живописно раскиданных покрышек. Под открытым небом, промозглым ветерком и лондонским дождиком геймеры могли сразиться в Mario Kart Double Dash, сидя в кокпитах настоящих машин для картинга – а в припаркованном рядом трелере вниманию собравшихся представили эксклюзивы для GameCube, среди которых отчего-то отсутствовала Final Fantasy: Crystal Chronicle, зато были гениальная Viewtiful Joe и неожиданное разочарование в лице PN03 от Capcom. В расхваленный Миямото-саном на E3 Pac-Man, кстати, играть не разрешали (в приставке не было джойпадов). По периметру лагеря слонялись девушки с прицепленными к ним GBA SP: подходишь к такой девушке, вытягиваешь из нее на полметра GBA на веревочке и пытаешься врубиться в премудрости Pokemon Ruby/Sapphire ли Zelda – способ знакомства с игрой, честно скажем, страноватый...





Хидео Кодзимы: публика ждала геймплейных и сюжетных подробностей, а получила дуракаваляние с «бондовской» песней и кретинской маской крокодила (см. наш диск). Сам Кодзима в Лондон прилетел – но не на ECTS, а на соседний PSE, где после показа ролика на вопросы из зала выдавал перлы вроде «сами все узнаете, когда поиграете».

Как вы уже заметили, наиболее любопытные проекты мы выделили в ранг мини-превью, обрамляющих данный текст. Это игры, либо не присутствовавшие на E3, либо сильно продвинувшиеся по сравнению с E3-версией, либо вовсе дебютировавшие на London Games Week (таких единицы). Объем материала не позволяет нам подробно рассказать обо всех проектах, поэтому решено упомянуть только о том, что нас чем-либо (предпочтительно – геймплеем) сильно «зацепило». В этот список не попали вполне достойные вещи – вроде «Периметра» от KD-lab, сильно возмужавшего по сравнению со своим прошлогодним появлением. Но об эволюции «Периметра»,

Siren

Платформа: PS2
Издатель: SCEI

Оригинальная концепция: ужастик, где вы «нащупываете» сознание врагов пользуясь техникой, смахивающей на настройку телевизора (на экране вместо помех появляется картинка, которую видит монстр) и, определив местоположение противника, можете с ним покончить. Быстро увлекает.



Crouching Tiger, Hidden Dragon

Платформа: PS2, Xbox, PC
Издатель: Ubi Soft

Крайне своевременно превращенный в игру кинохит похож на Tenchu без stealth-элементов. В обличье китайского человекоохранителя вы скачете по крышам и постоянно деретесь. Герои располагают двумя «ручными» атаками и парой приемов с оружием, могут блокировать и контратаковать.



Crash Nitro Kart

Платформа: PS2, Xbox
Издатель: Vivendi Universal Games

Продолжение Crash Team Racing – мультяшного картинга с персонажами вселенной Crash Bandicoot. Появилась возможность гонять по трубам как в F-Zero, мультиплеер через split-screen жутко тормозил, и обе версии отличались болезненной нестабильностью, постоянно зависая. Многообещающе.



Colin McRae Rally 04

Платформа: PS2, Xbox
Издатель: Codemasters

Движок третьей части слегка доработан, но на фоне блестящей WRC 3 ее главный конкурент смотрится и играется неважно. Больше похожий на add-on, проект наконец-то позволяет участвовать в чемпионате, помимо непосредственного виновника торжества, и другим гонщикам.

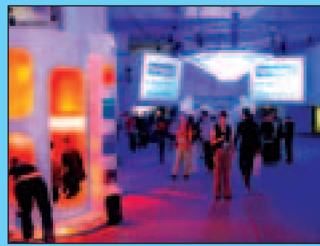


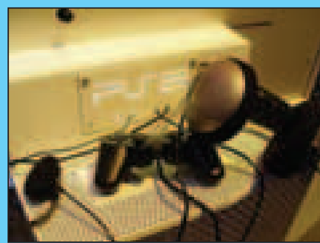

ASUS
865 Series
Ai SERIES
P4P800 Deluxe
800MHz CPU FSB
400MHz Dual Channel DDR
Intel® 865PE HT CHIPSET
Fearuring
• 800-MHz FSB and Dual Channel DDR400
• Intel® RAID Technology
AI Audio
Intelligent Audio-Sensing Technology
AI NET
Intelligent Net-Diagnosing Utility
AI Overclocking
Intelligent CPU Frequency Tuner
AI BIOS
Intelligent Auto-Recovered BIOS and More
■ Pentium 4 Socket-478
■ Intel i865PE
■ FSB 800/533/400MHz
■ Dual Channel DDR400
■ Serial-ATA RAID
■ Firewire-1394
■ 6-ch Audio
■ 3Com Gigabit LAN
■ AGP 8X
■ USB2.0
■ ATX
Рекомендовано Intel!
ICH5R, ЛУЧШАЯ производительность с 865PE
Asus P4C800
Pentium 4 Socket-478
Intel i875P / PAT
FSB 800/533/400MHz
Dual Channel DDR400 ECC
Serial-ATA RAID
Firewire-1394
6-ch Audio
3Com Gigabit LAN
AGP 8X
USB2.0
ATX
Intel сообщает
Intel рад видеть, что ASUS занимает ведущее место в индустрии со своей новой высокопроизводительной материнской платой для настольных компьютеров. Используя полное преимущество всех производительных особенностей чипсета Intel 865PE, включая Serial ATA с технологией Intel RAID и двухканальную DDR память, материнская плата ASUS P4P800 использует все возможности, предлагаемые чипсетом Intel 865!
Рэнди Вильгельм (Randy Wilhelm)
Президент и Генеральный Менеджер Департамента чипсетов компании Интел (Intel Chipset Division)
Asus P4S800
Pentium 4 Socket-478
SIS 648FX
FSB 800/533/400MHz
DDR333
6-ch Audio
LAN
AGP 8X
USB 2.0
ATX
Тел.: (095) 115-7101
Web http://www.pirit.com
Тел.: (905) 105-0700
Web http://www.oldi.ru
OCS
Тел.: (095) 729-5191
Web http://www.ocs.ru
JUPITER
Тел.: (095) 708-2259
Факс: (095) 156-1715
citilink
Тел.: (095) 745-2999
Web http://www.citilink.ru
БЕЛЫЙ ВЕТЕР
Тел.: (095) 745-8464
Web http://www.disti.ru
Тел.: (095) 799-5398
Web http://www.lizard.ru

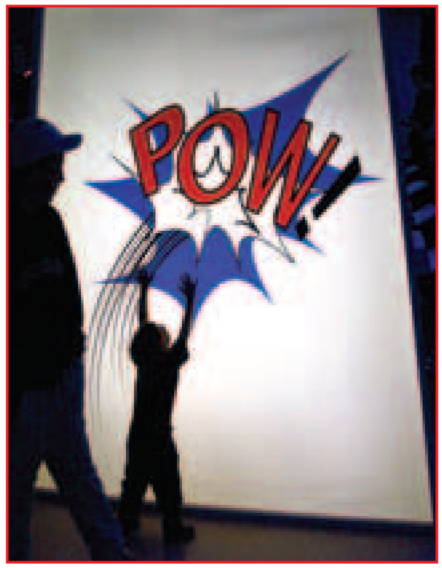
СПОЙ, НЕ СТЫДИСЬ!

Сумасшедшая команда SCEE London Studio, на счету которой изобретение Eye Toy, продолжает выстреливать идеями. Их новая задумка – проект Sing, совмещающий видеоигру с таким популярным явлением, как караоке. Вы голосите в подключенный к PS2 USB-микрофон, а специальная система оценивает тембр, тональность и ритм ваших вокальных упражнений, определяя в итоге вашу позицию в режиме карьеры. Можно развлекаться дуэтом или целой компанией, устраивая музыкальные ринги. Пока обещано три версии игры: Pop, Hits и Urban – каждая будет включать лицензированный саундтрек с официальными видеоклипами. По слухам, специально для Щербакова уже готовится add-on Death Metal... Будочки Sing имели на PlayStation Experience немалый успех.

Вместе с Sing весной 2004 года на PS2 появится проект DJ, позволяющий микшировать аудиотреки в духе Music 3000, для пущего удобства снабженный USB-наушниками. Он подойдет начинающим диджеям, которые пока не отваживаются тратить кучу денег на более серьезное оборудование.









Неискушенный читатель мог бы подумать, что Sony рекрутировала гигантов, беззостановочно показывавших посетителям языки. Но они просто поставили экран.





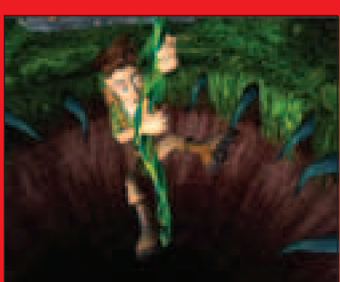
Commandos III, Deus Ex 2 и еще нескольких тайтлов мы вскоре расскажем отдельно, благо они того заслуживают. То же самое касается новых проектов (в том числе и для PS2) от «Акеллы», о которых в кулуарах ECTS обмолвился глава компании Дмитрий Архипов.

Достойно уважения упорное желание Nokia пробиться на массовый рынок с сугубо нишевым гибридом игровой консоли и мобильного телефона N-Gage – хотя комфортно играть на этом дорогущем недоразумении невозможно, стенд у компании был большой и красивый. Atari и nVidia предъявили народу впечатляющий на вид Unreal Tournament 2004 – в то время как Doom III и Counter-Strike: Condition Zero отсутствовали. Electronic Arts, явно готовящаяся повторить прошлогодний штурм всех без исключения позиций рождественского топа продаж, отлично

Pitfall Harry

Платформа: PS2, Xbox, GC
Издатель: Activision

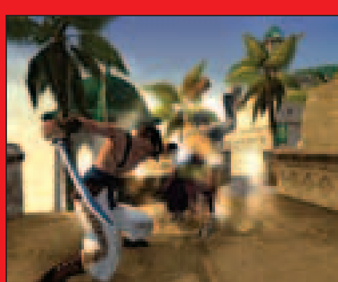
Индиана Джонс переворачивается в своем саркофаге: очередная игра с хитроумными ловушками, змеями, поворачиванием важных рычагов, перепрыгиванием через шипованные ямы и последовательным закрыванием Трех Глаз Туземного Идола. Хорошо, что такой геймплей не устаревает.



Prince of Persia: The Sands of Time

Платформа: PS2, Xbox, GC, PC
Издатель: Ubi Soft

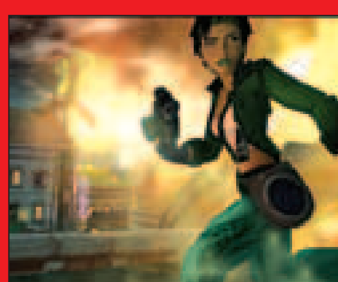
Еще один кандидат на титул игры года, почти завершенный новый «Принц» стоит десятка Tomb Raider'ов. Здесь в него смог сыграть каждый (на E3 игру показывали сотрудники Ubi Soft, не желавшие расставаться с джойпадами), что и обусловило закономерное столпотворение на стенде.



Beyond Good & Evil

Платформа: PS2, Xbox, GC, PC
Издатель: Ubi Soft

Подготовленная для выставки версия включала несколько совершенно разных по геймплею уровней (stealth, платформер, полеты на ховеркрафте), ни один из которых нас по-настоящему не впечатлил. Печально, ведь по итогам E3 проект считался без пяти минут шедевром.



XIII

Платформа: PS2, Xbox, GC, PC
Издатель: Ubi Soft

Представленные уровни – побег из банка и бой в здании ФБР - приятно разнообразили стандартную формулу FPS, позволяя выводить из строя врагов с помощью подручных предметов вроде стульев, шкафов и грозных пепельниц. Лучшие моменты напомнили GoldenEye 007, а это всегда плюс.





Закуток, отведенный под игры для USB-камеры Eye Toy, притягивал внимание как детей, так и взрослых.

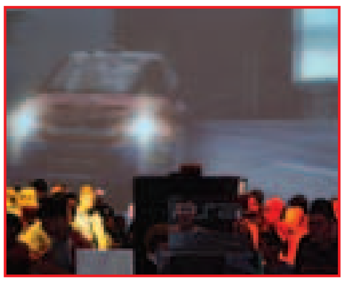
выступила с сильнейшей мультиплатформенной линейкой из Need for Speed: Underground, The Lord of the Rings: The Return of the King, Harry Potter: Quidditch World Cup, 007: Everything or Nothing и Medal of Honor: Rising Sun.

Фестиваль PlayStation Experience, входной билет на который мог приобрести любой желающий, подавлял масштабами и количеством игр, впервые доступных широкой европейской публике – показа удостоились практически все PS2-проекты, выходящие на PAL-территориях в ближайшие полгода. Наибольший ажиотаж сопутствовал Gran Turismo 4: даже не афишировавший своего присутствия (и, похоже, не опознанный никем кроме нас) Кадзунори Ямаути вынужден был выстоять длинную очередь, чтобы промчаться по узенькой итальянской улочке в своей собственной игре. Рядом толпа окружала симулятор раллийной

МНЕНИЕ КОЛЛЕГИ

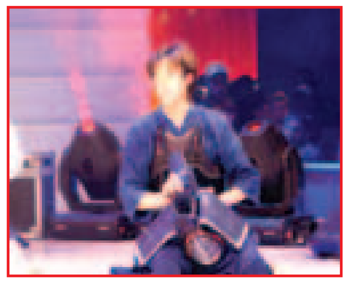


Константин «Wren» Говорун: Первая крупная игровая выставка, увиденная своими глазами – это событие. Что запомнилось прежде всего? Всеобщее разочарование по поводу N-Gage. Ни один журналист не проводил за играми для системы более нескольких минут, разобраться в управлении не помогали даже советы представителей Nokia, а неудобные пропорции экрана аннулируют техническое превосходство над GBA. Очень блекло выглядели почти все игры для PC, исключая разве что ассортимент корейского павильона. Странным кажется ход Nintendo, сделавшей ставку на раскрутку Mario Kart для GameCube. Что произошло с политикой завоевания взрослой аудитории? Пока для системы выходят настоящие шедевры – особенно стоит отметить Billy Hatcher и Viewtiful Joe – но непонятно, чего следует ожидать в будущем. Представленный японской версией Pikmin 2 лишь расширяет идеи первой части, а агрессивно рекламируемый GB Player перечеркивает одно из главных достоинств проектов для GBA – их портативность.
PlayStation Experience был интересен тем, кто пришел просто поиграть, оттянуться в компании друзей, послушать модных попзвезд, а также посмотреть на живую легенду – Хидео Кодзиму. Никакой новой информации, интересных людей… и симпатичных booth girls. Зато удалось взглянуть на то, как воспринимают Eye Toy дети младшего школьного возраста, заглянуть в павильончик «от 18 и старше» (секьюрити на полном серьезе проверяли документы!) и чудом избежать участи быть раздавленным толпой фанатов Mortal Kombat, пытающихся дорваться до джойстика. Геймеры везде одинаковы.









Driver 3

Платформа: PS2, Xbox, PC, GC
Издатель: Atari

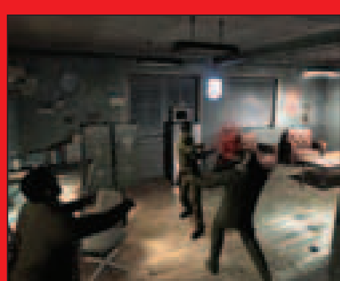
В крутившемся на стенде Atari видеоролике игры среди огромных седанов 70-х годов был замечен вполне современный спортивный мотоцикл. Реалистичные заставки с бандитами из Майами, несмотря на место действия, опять-таки больше напоминают The Getaway, а не GTA Vice City.



Resident Evil Outbreak

Платформа: PS2
Издатель: Capcom

Наконец-то мы смогли поиграть за зомби! Будучи инфицированным, персонаж умирает – чтобы через пару секунд возродиться в виде мертвяка и начать охоту на других игроков. Оказывается, когда ты живой труп, тебе плевать на ключи – двери можно попросту вламывать. Колоссально!



Worms 3D

Платформа: PS2, Xbox, GC, PC
Издатель: Sega

Крутившееся на стенде nVidia демо лишний раз подтвердило уверенность в том, что Team 17 удалось без проблем перенести классический 2D-геймплей в три измерения. Странно только, что на PC прицеливание ведется кнопками, а не курсором мыши – надеемся, в финале это исправят.



Gran Turismo 4

Платформа: PS2
Издатель: SCEE

Несмотря на неоднократные заверения Polyphony Digital о полной переработке и глобальном поумнении AI, компьютерные соперники вели себя точно так же, как в GT3 – катались группой и исправно подталкивали вперед на поворотах. Зато новый руль от Logitech – настоящая сказка.




скажи всем о'лайт
О'ЛАЙТ™
Единая стоимость звонков
$0,03
Более 150 стран по единой цене!
$0,19
507-7777
МЕГАФОН



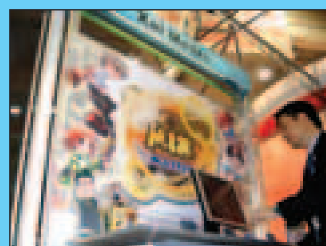
Кадзунори Ямаути суровым отеческим взором окидывает стенд, где демонстрируется его Gran Turismo 4. На фото ниже маэстро пробует свои силы в игре.

КОРЕЙСКИЙ ПАВИЛЬОН

Южнокорейские компании, по успевшей сложиться традиции, не игнорируют нынче ни одной значительной выставки в Европе и США. И хотя корейский павильон в Earls Court уступал своему лос-анджелесскому собрату как размерами, так и количеством представленных проектов, гости ECTS вдоволь налюбовались на танцевальные симуляторы, аркадные стрелялки, настольный теннис с контроллерами в виде ракеток и невообразимое количество онлайновых RPG. Портативную GP32 почему-то на выставку не привезли, хотя слухи о европейском запуске системы ходят достаточно давно.













Subaru Impresa с панорамным обзором и раскачивающейся кабиной, созданный Polyphony Digital специально по заказу Subaru Team Racing на основе Gran Turismo 3 с «физикой» из GT4. Не меньшие столпотворения, правда, наблюдались вокруг нескольких сцен, где проходили представления, имеющие опосредованное отношение к играм – там выступали поп-звезды местного масштаба, проходили показательные бои мастеров кэндо и рэп-поединки между особо музыкальными афробританцами, ди-джеи заряжали свои сеты – а окружающий антураж, щедро располосованный лучами прожекторов, то и дело скрывался в облаках сценического дыма...

Расслоение грандиозной ECTS на несколько мероприятий, ориентированных на совершенно различные круги посетителей, можно воспринимать по-разному. Но фактом остается то, что европейская игровая индустрия неуклонно растет (вице-президент EA Герхард Флорин, например, предполагает, что к 2008 году европейский рынок по уровню прибылей перегонит США), и появление на месте одного игрового шоу созвездия из GDC, ECTS и PSE вполне может быть неплохой альтернативой американской E3, по-прежнему остающейся централизованным мероприятием, к тому же закрытым для простых смертных. А ощутимый недостаток PC-проектов (не только значимых – вообще любых) на нынешней ECTS можно отнести на счет нежелания многих компаний нести дополнительные издержки сразу после того, как они показали свои разработки на шоу в немецком Лейпциге. Лондонский Earls Court, таким образом, почти полностью оказался в распоряжении высококачественных консольных игр – что не может не отражать современные тенденции развития индустрии. ■

Rise to Honor

Платформа: PS2
Издатель: SCEE

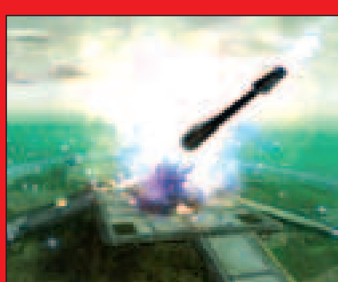
В роли Джета Ли игроку предлагается ознакомиться с необычным боевым движком, где надо лишь указывать направление атаки, а персонаж сам определит, какие приемы лучше всего пустить в ход. В результате остается ощущение, что вы – с боку припека, а мистер Ли остается настоящей звездой.



Ground Control 2: Operation Exodus

Платформа: PC
Издатель: VU Games

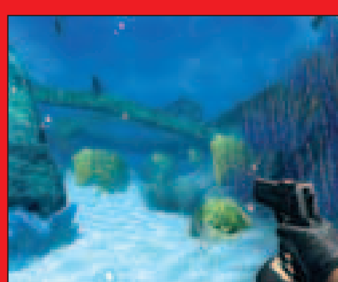
Как и в оригинале – никакого сбора ресурсов, только тактическое управление юнитами заранее укомплектованной армии. В наличии мощный трехмерный движок с возможностью зума, детализированные модели и неплохой (насколько можно судить по кратковременному сеансу игры) баланс.



Far Cry

Платформа: PC
Издатель: Ubi Soft

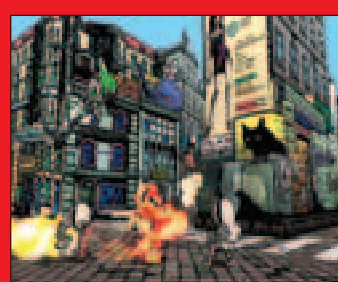
Приятная глазу графика (не Half-Life 2, но все равно здорово) и разумный AI – вот, пожалуй, и все плюсы, выявленные при пятнадцатиминутном знакомстве. Что именно заставило жюри присудить этому FPS титул «лучшей PC-игры выставки», для нас до сих пор остается тайной.



Viewtiful Joe

Платформа: GC
Издатель: Capcom

По мнению многих – лучшее, что японская игровая индустрия явила на свет в этом году. Гениальный платформер, каждый пиксель которого дышит артистизмом, заслуженно удостоился специальной награды журнала EDGE. Поглядим, как Viewtiful Joe покажет себя на европейском рынке.



WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Взрывы смотрятся весьма неплохо, хотя железо PS2 накладывает серьезные ограничения на количество и качество спецэффектов. Пару раз игра начинала сильно тормозить, за что уже надо винить разработчиков.



Прохождение уровней строго линейно. В список заданий можно даже не заглядывать, потому что не выполнить что-то просто невозможно. К тому же, основная часть заданий сводится к путешествию из одного места в другое.



ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

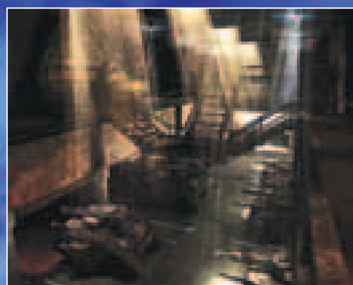
Хардкорщик казуала не разумеет. Спросите знатока вселенной Warhammer 40K, и он назовет вам десяток игр на разных платформах, когда-либо выходивших под этим лейблом. Если – не дай бог – спросите о настольной версии, с которой все начиналось, вообще не будете знать, под каким бы предлогом заставить его угомониться. Но сколько наберется таких знатоков? Большинству геймеров мир Warhammer 40K знаком лишь понаслышке, а то и вовсе незнаком. THQ собирается изменить эту ситуацию, выпустив первый действительно массовый проект в этой вселенной. Ура, товарищи!

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PC ■ ЖАНР: FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Kuju Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 (PS2), до 16 (PC)
■ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2003 года (PS2), октябрь 2003 года (PC)

http://www.firewarrior.com/

В НАПРЯЖЕННЫХ СХВАТКАХ ЛУЧШЕЙ ТАКТИКОЙ ЯВЛЯЕТСЯ СТРЕЛЬБА ИЗ УКРЫТИЯ С ПОСЛЕДУЮЩИМ ПРОСИЖИВАНИЕМ ШТАНОВ В ТЕМНОМ УГЛУ В ОЖИДАНИИ, КОГДА ВОССТАНОВИТСЯ БРОНЯ.







Красное свечение, демонстрируемое нам силовым щитом, недвусмысленно намекает на то, что противник не только в нас целится, но еще и попадает.

Хороших шутеров от первого лица на PlayStation 2 до обидного мало, тем более что жанр этот уже давно обосновался на консолях и чувствует себя там вполне комфортно. Это одна из главных причин, по которой Fire Warrior должен прийтись ко двору. Разработчики говорят, что заимствовали все самое лучшее из всех наиболее достойных FPS на разных платформах. Не знаю, как насчет всех FPS, а вот жаркое дыхание Halo действительно чувствуется. И хотя многие из заимствованных элементов сильно упрощены, preview-версия игры наглядно продемонстрировала, что у Fire Warrior есть очень даже неплохой потенциал.

АНТИЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ФАКТОР

Ребята из Kuju Entertainment активно сотрудничают с Game Workshop, создавшей вселенную Warhammer 40K, чтобы знатоки сразу же почувствовали себя в знакомом окружении. Тут вам и знакомые монстры, и аутентичный дизайн оружия, и узнаваемые локации.

Главный герой игры – Кейс (Kais) – является представителем расы Тау. Уже сам по себе этот факт должен заинтересовать знатоков этой вселенной. Разработчики дают нам возможность поиграть не за людей, взглянуть на события, происходящие в мире, с иной точки зрения. Собственно, с людьми мы воюем. Игра начинается на планете, где Кейс вынужден сражаться с солдатами Империи, пробиваясь к своему кораблю, захваченному людьми. Как только звездолет оказывается освобожден от захватчиков, Тау начинают наступление на имперские войска. Здесь сюжет делает некий финт ушами, о котором разработчики пока не хотят распространяться. Вот засранцы!

ТАУ НА ТРОПЕ ПОЙНЫ

Усевшись за демку, я по привычке первым делом запустил обучающий уровень. Меня научили, что персонаж бежит вперед, если нажать вперед, и прыгает, если нажать прыжок. Не могу сказать, что был разочарован. Излишне сложная игровая механика далеко не всегда идет на благо. Кстати, еще во время tutorial'а Fire Warrior приятно удивил тем, насколько отзывчивым оказалось управление. Игра в первую очередь затачивается под железо PlayStation 2, так что «рулить» с геймпада сплошное удовольствие.

Практически единственным нашим занятием в Fire Warrior является отстрел врагов. Тут разработчики и не пытаются оригинальничать. Ходи себе, стреляй, только аптечки успе-



Иллюстрации, посвященные вселенной Warhammer 40K, всегда представляли собой нечто особенное.

ДРЕВНИЙ ПРЕДОК

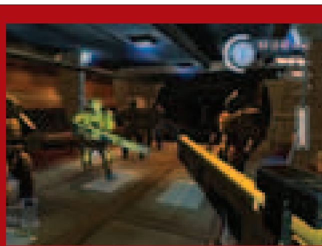
Тот факт, что огромное количество идей ребята из Kuju почерпнули из Halo, не вызывает сомнений. Достаточно просто взглянуть на Fire Warrior. Однако знатоки Warhammer 40K должны помнить, что в невесть каком году еще на приснопамятной 3DO вышел шутер под названием Space Hulk, также имевший прямое отношение к этой вселенной. Разработчики ничего не говорят о том, повлиял ли древний предок на их творение, но вообще все возможно. Не исключено, что собака зарыта глубже, чем кажется на первый взгляд.



Warhammer 40K: Fire Warrior серьезно заточен под «сюжетные» миссии и вообще делает ставку на «мотивированное» выполнение заданий.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ИГРОК МОЖЕТ ДОКАЗАТЬ, ЧТО ОН ДОСТОЙНЫЙ ВОИН ОГНЯ



Величайшая честь для любого Воина Огня – пройти ритуал Tal'issera. Игра представляет собой Испытание Огнем для Кейса. Если он выживет в течение 24 часов, он докажет, что достоин пройти посвящение. Ритуал делает прошедших через него воинов братьями (практически кровными: спасибо ритуальному кинжалу). Именно поэтому взаимодействие с напарниками так важно в игре (теоретически; что происходит на практике – см. статью).

вай находить. Кстати, как и в Halo, наш герой закован в бронекостюм, со временем восстанавливающим поврежденное защитное поле. Поэтому в напряженных схватках лучшей тактикой является стрельба из укрытия с последующим просиживанием штанов в темном углу в ожидании, когда восстановится броня. Заниматься этим приходится на удивление часто (может, это просто меня так легко удивить?). Последний уровень демо-версии я пытался пройти раза три – так и не прошел. Возможно, помешал дружелюбный взгляд Щербакова, в котором без труда читалось его мнение о моих способностях к игре в консольные FPS. Не в последнюю очередь трудности с прохождением возникли и из-за не по годам сообразительных монстров. Не то чтобы они показывали чудеса командного взаимодействия, но от огня уходили вовремя, контратаковали внезапно и решительно и на провокации почти не поддавались.

Сражаться нам не всегда приходится в одиночку. Иногда Кейсу помогают соплеменники. Вот только их поведение, увы, в основном заскриптовано, притом не самым лучшим образом. Зачастую в горячей перестрелке, когда помощь со стороны могла бы оказаться очень кстати, напарников даже близко невидно. А все потому, что они «решили» охранять пустую комнату. Чего ее охранять? Все ушли на фронт – сживать нас со свету. Поэтому потерю одного-двух напарников можно попросту не заметить, тольку от них все равно мало.

Никаких головоломок в игре не ожидается, но иногда от стрельбы все-таки можно отдохнуть. На одном из уровней Кейс очутился в коридоре с камерами слежения и автоматическими турелями. Пришлось немало потрудиться, чтобы прокрасться незамеченным, потому что идти напролом было совершенно бесполезно.

КЕЙС И ЕГО ПУШКИ

Кейс может нести лишь два вида оружия одновременно (плюс меч и гранаты). Ну прямо как в Halo... Пардон, вырвалось. Каждый ствол имеет два режима стрельбы (а иначе в наше неспокойное время и нельзя). При этом сами пушки выгодно отличаются от своих собратьев в прочих шутерах – хотя бы с точки зрения дизайна. Вроде, все те же футуристические мотивы, да вот не те же.

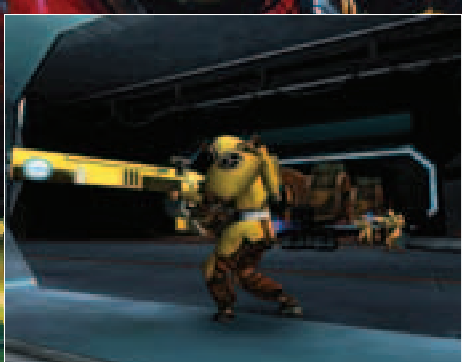
На начальных этапах каждого уровня с оружием бывает очень туго. Порой



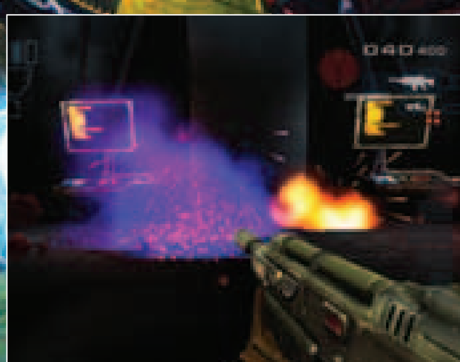
СПАСЕНИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ – ЭТО ПРИЗВАНИЕ



Тау – невероятно продвинутая в техническом отношении цивилизация. Общественной устройство основано на системе каст. Кейс – представитель касты Огня, касты воинов, защитников всех Тау. На протяжении тысячелетий велся генетический отбор, чтобы Воины Огня были сильнейшими из сильнейших. В бою они следуют кодексу чести, хотя и не являются слепыми последователями идеологии. Предпочитают дистанционный бой с использованием всевозможных хитроумных технических приспособлений.



Без бронекостюмов воины Тау были бы куда менее грозными противниками.



Цветные взрывы смотрятся неестественно, но глаз все равно ласкают.



Большие красивые залы в игре встречаются, но реже, чем следовало бы.

WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



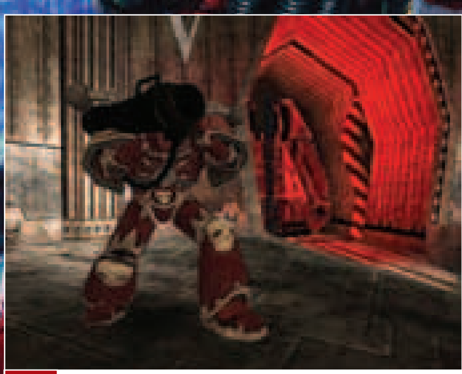
На каждом уровне Fire Warrior доминирует какой-либо цвет: то все вокруг серое, потому что металлическое, то коричневое, потому что кругом грунт, то красное из-за раскаленной лавы.

Кейс должен пройти через настоящую мясорубку, имея под рукой один только меч! Но на месте каждого трупа остается оружие, которое тому уже не пригодится, а Кейсу может спасти жизнь. При этом даже на ранних стадиях игры никто нам дозволено обзавестись по-настоящему убийственными стволами, завалив какого-нибудь особо крутого противника. Только с патронами будет туго, ведь больше таким оружием никто в округе не пользуется.

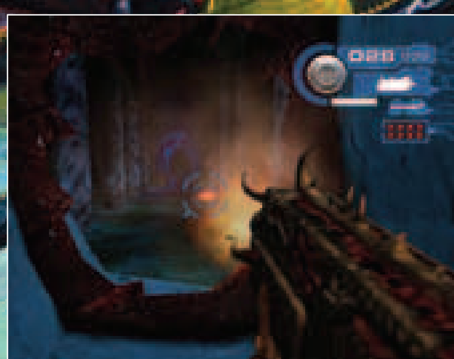
ТЕХНОЛОГИИ 41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

Движок игры является собственной разработкой Kuju Entertainment. Создатели Fire Warrior говорят, что работали над ним с самого начала триумфального шествия PlayStation 2 по Европе. При этом чисто внешне игра здорово напоминает Red Faction II от THQ. Уж не скрывают ли от нас чего? В целом все довольно симпатично и в меру технологически продвинуто. Металлические стены поблескивают при свете галогеновых ламп (ну, или какие там у них в 41-м тысячелетии лампы?), гранаты разлетаются на мелкие кусочки, выстрелы создают правдоподобные всполохи света. Однако все комнаты до того малы, что воевать бывает откровенно тесно. При их размерах как-то странно сетовать на бедность интерьеров – мебель и оборудование ставить просто некуда. Похоже, для отображения большого количества объектов на экране движок совершенно не приспособлен. Есть нарекания и к дизайнерам. Большинство увиденных нами уровней представляют собой просто набор однотипных комнат, соединенных коридорами, в которых в случайном порядке расставлены враги. Хотя есть и приятные исключения. Чего стоит хотя бы обитель служителей Хаоса.

Демо-версия вызвала больше нареканий, чем мы могли ожидать, но в целом Fire Warrior производит впечатление добротного проекта, над которым трудились ответственные и не лишенные таланта люди. А в его коммерческом успехе можно не сомневаться. THQ ведь не просто так делает ставку на привлекательность игры для широких масс. ■



На уровнях царит мрачная, даже гнетущая атмосфера. Такова уж вселенная WH 40K.



Эта пушка убивает многих монстров чуть ли не с одного выстрела.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Naughty Dog
■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2003

http://www.jakii.com

JAK II

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Игровой мир поражает своим размахом. Он в три раза больше острова из первой части и в двадцать раз больше родной деревушки Джака и Дакстера. Мегаполис поделен на зоны, и придется потрудиться, чтобы достать карточки для доступа в закрытые районы. Город не является однообразным единством, каждая из его зон имеет свой облик, свои характерные постройки. Компас при таких размерах кажется манной небесной, без него – как без глаз. Когда же надоест исследовать бесконечные улочки, можно отправиться на природу… за город, то есть. Прогуляться, пообщаться с представителями фауны и флоры – никогда не повредит.

РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

Есть два пути создания сиквела. Первый — руководствуясь схемой «Больше! Лучше! Красивее!», разработчики уже через год после выхода оригинальной игры выпускают продолжение, являющееся не более чем расширенным add-on'ом. Второй — девелоперы вносят нечто свежее и новое как в геймплей, так и во вселенную, что расширяет рамки не только сериала, но и жанра в целом.
Naughty Dog выбрали второй путь. Jak II, сиквел одного из лучших платформеров для PlayStation 2, в процессе разработки все больше отдалялся от своего предшественника. Переосмыслению подверглось все, начиная с обновленного геймплея и заканчивая «награждением» Джака голосом (!), стильной «козлиной» бородкой и уложенной назад прической. Но сперва пару слов о сюжете.

А КАК ХОРОШО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ…

Мы возвращаемся к полюбившейся всем парочке из шустрого и говорливого Дакстера и молчаливого Джака там, где они и остались по окончании первой части. Активизировав найденный портал, наши герои используют его по прямому назначению. Они совершают пространственно-временной прыжок на пятьсот лет вперед и оказываются в гигантском мегаполисе. По прибытии Джака арестовывают два стража, а Дакстер, между тем, спешит спасти свой мохнатый зад, юрко улизнув от ребят с винтовками наперевес. Два года Джак провел в темнице. Он стал подопытным кроликом в экспериментах с использованием dark eco, губительной для всего живого субстанцией. Но, оказывается, Дакстер не забыл про своего товарища. И, конечно же, не без его дружеской помощи заключенный совершает побег. Они выбираются на улицы города…

T-RATED

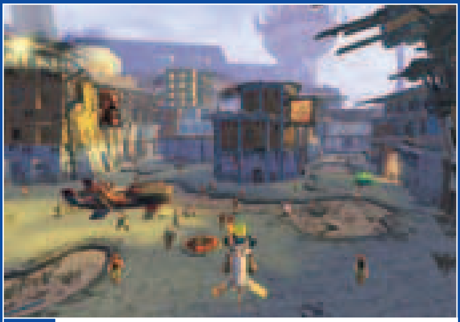
Полная противоположность родной деревушке героев: длинные улочки, спешащие куда-то люди, над толпой парят ховеркары, стражи в красных бронекостюмах патрулируют территорию. Почти идеальная иллюзия живого города. Нет, точнее умирающего города: жилые дома похожи больше на трущобы, а тусклое освещение и темные краски нагнетают атмосферу безысходности. Вообще, игра стала значительно мрачнее. Палитра практически лишилась сочных, незамутненных тонов. Архитектура мегаполиса представляет собой некий синтез урбана, индастриала и ветхости. А повествование стало гораздо драматичнее.
Вся власть в городе принадлежит Барону Праксису, фактически прев-

НАДОЕЛО ПРОСТО ПРЫГАТЬ?

О НЕСТАНДАРТНЫХ РЕШЕНИЯХ ПЛАТФОРМЕННЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

На военном складе Джака и Дакстера начинает преследовать танк. Большой такой и шипастый. Только стал слышен нарастающий рев мотора, как камера перенеслась со стандартного ракурса в сенсоры танка. Сквозь зеленую пелену можно увидеть неразлучную парочку и… красный прицел! Теперь нужно как можно быстрее убежать от этой инфернальной махины, не забывая уворачиваться от снарядов. И подобных геймплейных изысков во всей игре немало.





Гонять надо поосторожней – ховеркары взрываются от сильных повреждений.



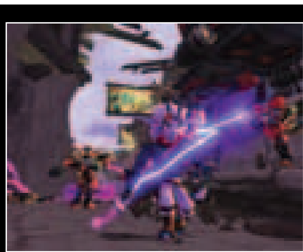
Редакция искренне полагает, что примерно так же будут выглядеть бои в Final Fantasy XII.



Во время своих приключений Джаку и Дакстеру предстоит встретиться с новыми персонажами. Возможно, у некоторых найдется для вас какая-нибудь работенка.

ТЕМНАЯ СТОРОНА ДУШИ

YOU WON'T LIKE ME WHEN I'M ANGRY…



Если вы помните, в первой части dark eco была чрезвычайно опасна, прикосновение к ней губительно. Теперь же Джаку следует собирать эту субстанцию. Когда специальная шкала заполнится, нужно нажать L2, и жертва экспериментов превратиться в Темного Джака. В таком обличии Джак приобретает неуязвимость и сверхсилу. Десятки врагов умирают под сонмом ударов и молний. По ходу игры становятся доступными новые способности для Темного Джака.

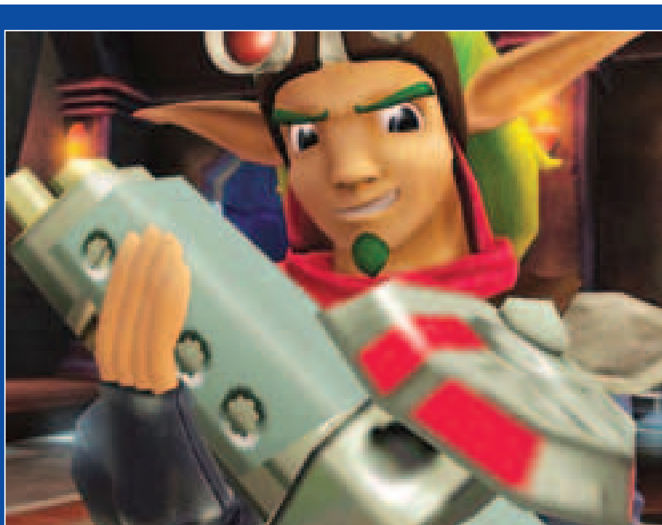
ратившему мегаполис в клетку для его жителей. Неразлучная парочка присоединяется к оппозиционному движению, стремящемуся свергнуть диктатора, но Джак, в первую очередь, движим своими личными мотивами. Он горит желанием получить билет домой и отомстить Барону за два самых нерадостных года своей жизни. Вообще, тюрьма не сделала из него жизнерадостного собеседника. Сюжет, в целом, более не служит лишь направляющей от локации к локации – он насыщен неожиданными поворотами. На своем пути Джак и Дакстер столкнутся с доблестью и предательством, с надеждой и отчаянием, и, конечно же, с любовью... В хорошей истории без этого никуда! Лишь бы один мохнатый знакомый не испортил всю романтику.

Да, Naughty Dog действительно добросовестно отрабатывают рейтинг teen (для подростков, но не для детей), стараясь привлечь внимание к игре также и взрослой публики. Дакстеру, по такому поводу, даже увеличили словарный запас. Теперь из его уст можно услышать достаточно резкие и стебные гэги.

С ДЖОЙСТИКОМ В РУКАХ

Поначалу кажется, что геймплей не претерпел никаких изменений. Мир лишь стал больше и мрачнее, плюс появилась возможность исследовать необъятные просторы в свое удовольствие, утоляя жажду первопроходца. Но чем дольше играешь, тем больше возможностей открывается перед игроком: превращение Джака в свою темную ипостась (не зря же его два года мучили), «конфискация» ховеркаров для личного пользования (прямо как в GTA), использование оружия и многое, многое другое. Также сильно разнообразят геймплей увлекательные мини-игры и нестандартные решения классических платформенных элементов.

Я один из немногих счастливчиков, что поиграли в preview-версию этой замечательной игры еще до официального релиза. Уверен, что Jak II понравится как почитателям первой части, так и людям, даже ничего не слышавшим о Jak and Daxter: The Precursor Legacy. Благо, игре есть, чем увлечь геймера не на один десяток часов. ■



Интересно, кто больше рад, Джак или я? Всего в игре четыре ствола.

НА ПОЛНЫХ ПАРАХ В СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ!

DRAGON QUEST VIII

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Level 5
■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.square-enix-usa.com/

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Сериал Dragon Quest — настоящая визитная карточка Enix. В Японии его почитают наравне с Final Fantasy, да и на Западе геймеры (там игра известна как Dragon Warrior) не скрывают своей любви к этому ролевику – Dragon Quest VII, вышедший два года назад, разошелся тиражом более 2 миллионов копий в одной только Стране восходящего солнца.

И вот наконец-то сериал возвращается, теперь уже на PlayStation 2. Dragon Quest VIII обзавелся новым движком, новыми элементами в игровом процессе, новым (или обновленным?) издателем и новой командой разработчиков. Однако фанаты могут спать спокойно: Юдзи Хории (Yuji Horii) по-прежнему руководит процессом создания игры, так что все многолетние традиции сериала будут бережно перенесены в восьмую часть.

Главным отличием Dragon Quest от Final Fantasy всегда являлось то, что здесь во главе угла стоит игровой процесс, а не сюжет. И Dragon Quest VIII не станет исключением из правил. Однако сотрудничество со Square все же пошло Enix на пользу. Игра перешла в полное 3D и уже может похвастаться потрясающе красивыми ландшафтами. Причем если судить по скриншотам, перемещаться по ним можно совершенно свободно. Также нам обещают смену погоды в реальном времени. Что ж, современные технологии при грамотном подходе уже не раз способствовали триумфальному возвращению великих сериалов. Будем надеяться, что Dragon Quest VIII постигнет та же участь. ■



Внешне игра напоминает Legend of Zelda: The Wind Waker.



Со спины главного героя легко принять за девушку….



Честно трехмерная трава и грамотное освещение делают пейзаж еще более правдоподобным и красочным.

DEAD MAN'S HAND

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Human Head Studios
■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2004 года

http://www.atari.com

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

По невыясненным причинам тема Дикого Запада затрагивается в играх на удивление редко. Из приличных FPS на эту тему на память приходит разве что древняя Outlaws. Поэтому Atari и Human Head Studios не боятся показаться неоригинальными, готовя к выходу шутер Dead Man's Hand. Наоборот, игра будет напичкана самыми расхожими клише о крутых ковбоях и отважных индейцах. Хочется надеяться, что в салунах можно будет посмотреть и на танцовщиц канкана.

Главный герой игры был членом банды под названием The Nine. Как водится в вестернах, дружки предали его и оставили подыхать в пустыне. И, как водится во все тех же вестернах, наш герой, отчаянно крутой мужик, не умер, а поклялся перебить бывших соратников по банде. На дело он берет с собой пару револьверов, несколько винтовок, десяток динамитных шашек, побольше бутылок с зажигательной смесью и капкан – на всякий случай, вдруг пригодится?

Хотя игра и делается на движке Unreal, персонажи и интерьеры пока выглядят на троечку. А вот про искусственный интеллект врагов и общую механику боя этого не скажешь. Тут Dead Man's Hand на высоте. Не приглянувшемуся нам ковбою можно даже шляпу с головы сорвать метким выстрелом (и-и-и-ха!). Тот, не мешкая, вытащит дробовик, метнется за барную стойку и начнется знатная заварушка. А нам разве не этого надо? ■



Тот, что ближе к нам – хороший: у него пистолет больше.



Угловатые персонажи портят всю атмосферу вестерна!



Приятель, мне не нравится твоя шляпа. И сапоги твои давно вышли из моды. Пристрелю-ка я тебя!

TRANSFORMERS ARMADA: PRELUDE TO ENERGON

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Melbourne House
■ **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2004 года

http://www.melbournehouse.com/

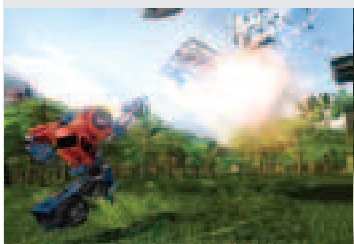
РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

Помнится, в начале девяностых на наших рынках впервые появились китайские поделки – трансформеры. Эти игрушки были сделаны по известному мультсериалу, крутившемуся тогда на российском ТВ. Честно говоря, я уже и не упомню всех хитросплетений сюжета, но в моей памяти отчетливо запечатлелись часы перед телевизором в обнимку с дюжиной таких роботов.

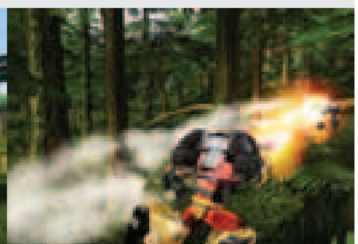
Неудивительно, что анонс Transformers Armada: Prelude to Energon вызвал у меня стойкое ощущение deja vu: та же вселенная, те же герои, тот же конфликт между Автоботами и Десептиконами. Малютки mini-con'ы также присутствуют. Перед началом каждого уровня предлагается выбрать одного из трех различающихся по характеристикам Автоботов (Red Alert, Hot Shot и Optimus Prime). Затем к «избраннику» нужно присоединить mini-con'ы, награждающие обладателя уникальными возможностями, например, маскировкой или способностью замедлять время. После всех этих процедур можно и на задание отправляться – лупить супостатов.

По ходу игры геймеру предстоит посетить ряд гигантских территорий, часть из которых многим знакома по сериалу. Для ускорения передвижения можно воспользоваться превращением в машину – слово «трансформер» вам о чем-либо говорит?

Все предыдущие попытки мультвселенной обзавестись игровой инкарнацией оканчивались фиаско, будем надеяться, что Transformers Armada: Prelude to Energon в этом плане окажется приятным исключением. ■



Неужели Данте променял свой прикид на громоздкий мех?



В список доступных локаций входят джунгли.



Навряд ли кому-нибудь понравится встретиться с этакой махиной лицом к лицу...

GANGLAND

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS/RPG/action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Whiptail Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Media Mobsters
■ **ДАТА ВЫХОДА:** зима 2003 года

http://www.mediamobsters.com/

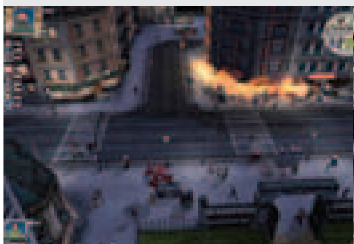
РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

В новом кроссжанровом миксе от датских разработчиков геймеру предстоит пережить то, что в «Клане Сопрано» обычно остается за кадром, а именно – трудовые (а не семейные) будни обычного мафиози. Все атрибуты настоящего гангстера на месте: дорогие машины, роскошные женщины и, конечно же, старый добрый томмиган под полой.

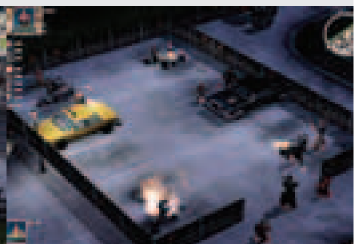
Действие игры происходит в вымышленном Paradise City, американском городе сегодняшних дней. Правда, каждая его деталь невольно навязывает параллели с началом прошлого века, временем господства мафиозных кланов. Архитектура, оружие, персонажи, машины – во всем чувствуется веяние шальных тридцатых.

И в этом славном городе нужно построить свою собственную подпольную империю. После начала карьеры мальчиком на побегушках у родного дяди, по ходу игры вы подгребаете под себя разветвленную сеть из публичных домов, нелегальных казино и бутлегерских лавочек. Разбой, грабеж, вымогательство, похищение и иные радости жизни оставьте своим головорезам – они лишь ждут вашего указания.

До выхода Gangland еще остается время, так что пересмотреть «Крестного отца» и почистить плащ со шляпой вы успеете. И не забудьте залить масло в Dodge Viper. Будет крайне обидно, если железный конь подведет в самый напряженный момент погони. ■



Кто-то отказался платить дань? Взрывчатка – лучший аргумент!



Переговоры всегда заканчиваются одним и тем же...



Музеи, банки, бары, рестораны – есть, где шашкой помахать! Хм... Точнее, из томмигана пострелять.

NBA JAM 2004

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** sports
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Acclaim ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Acclaim
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2003 года

http://www.acclaimsports.com/nbajam/

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

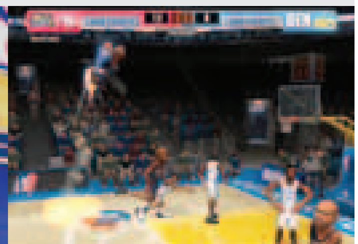
Эх, молодежь, молодежь! Никакого уважения к страшим у нее не осталось. Этим выскочкам из Electronic Arts и Acclaim лишь бы денег срубить, а на традиции им наплевать. Где, я вас спрашиваю, уважение к ветеранам?

NBA Jam – один из старейших спортивных сериалов. И если бы нынешних молодых и не в меру горячих разработчиков воспитывали в духе почитания старших, они бы знали, что у баскетболистов должны быть большие овальные головы, они должны уметь делать различные клевые штучки и обязательно забираться перед тем, как забить мяч в корзину. Эх, похоже, старичкам вновь придется все делать самим, чтобы показаться этим безусым молокососам, что такое настоящий баскетбол. Встречайте NBA Jam 2004!

Как мы уже выяснили, главное, чтобы у баскетболистов были большие головы. При этом они по-прежнему должны выглядеть в точности, как их прототипы из реальной жизни. Не мудрствуя лукаво, Acclaim лицензировала игроков из 29 команд NBA и научила их 700 суперприемам. Если быть точнее, далеко не все приемы из этих 700 приемов являются «суперами», есть и вполне обычные. Правила в NBA Jam 2004 наблюдаются лишь в самом зачаточном состоянии, а основная стратегия на игру заключена в коротком, но очень содержательном слове «мочи»! Самое важное – делать побольше выкрутасов, зарабатывать как можно больше очков, чтобы можно было выполнять суперы. Ведь на самом деле играть надо только ради них, а баскетбол – дело десятое. ■



Он не загорелся перед выходом к кольцу. Позор!



Поединки проходят в формате 3x3. Практически без правил.



Эти головы – еще не самые большие. Специальный код делает из игроков настоящих колобков!

JOINT OPERATIONS

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** squad–based shooter
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Novalogic ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Novalogic
■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2004 года

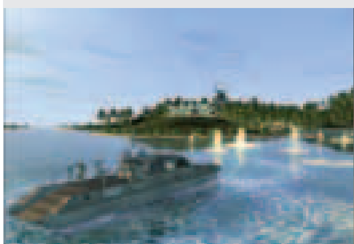
http://www.novalogic.com

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

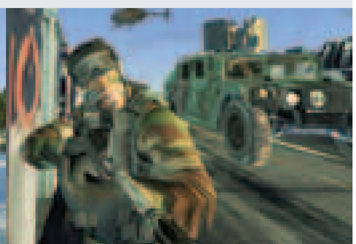
Предлагаю сразу перейти к главному: Joint Operations может стать одним из лучших тактических шутеров за последние несколько лет. Все, что известно на данный момент об игре, говорит в пользу этого. Joint Operations изначально затачивается под мультиплеер. Основной режим игры – это ставшее стандартом противостояние «спецназовцев и террористов». Только называются они здесь по-другому.

Слаженная работа в команде – единственный способ победить. Воевать можно как на своих двоих, так и с помощью любой из 20 единиц военной техники, представленной в игре. Сначала вплавь перебираемся через реку, затем садимся в армейский джип (один ведет, трое отстреливаются). Добравшись до джунглей, снова спешиваемся. Лес настолько правдоподобен, что раствориться в листве при должном умении не составляет никакого труда, благо, каждая травинка здесь трехмерная. Но передвигаться надо с величайшей осторожностью. Случайно задели ветку дерева, встревожили птиц – те резко вспорхнули и выдали ваше местонахождение противнику. Такой вот реализм!

Смена дня и ночи происходит в реальном времени, только в ускоренном режиме. Если в начале миссии вас могло слепить восходящее солнце, то в конце операции уже могут пригодиться приборы ночного видения. Технически игра пока просто безупречна, а что касается самих боев, тут на Novalogic можно положиться – опыта им не занимать. ■



Перебираясь через реку, можно наткнуться на аллигатора.



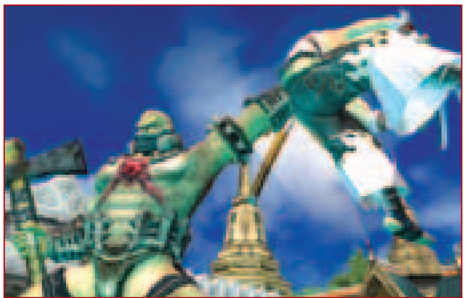
Вам решать, какую технику использовать на задании.



В игре можно управлять не только автомобилями, но и вертолетами, и катерами.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.soulcalibur2.com/



Несмотря на красочные захваты, Астарот – на удивление неинтересный боец.



Злодейский Некрид – один из самых жестоких и несбалансированных персонажей в игре.



SOUL CALIBUR II

ФАВОРИТ

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Soul Calibur II, несмотря на заслуженно высокий балл, игра несколько неоднозначная. Разумеется, это один из лучших файтингов на сегодняшний момент. Разумеется, вопрос «покупать или не покупать» в данном случае даже и не поднимается – перед нами абсолютный must have. Разумеется, в Versus-режиме игра практически не надоедает. Но это не совсем то, что мы ждали. Утеряно ощущение новизны, свежести.

Возможно, многие из вас в курсе, что в «Стране Игр» к Soul Calibur питают особые чувства. Первая часть побила все рекорды долгожительства – редакция мучила несчастный Dreamcast несколько лет, разбивая геймпады, по недосмотру сжигая блоки питания и создавая шутливые «обложки журнала» (см. врезку), посвященные любимой игре. Soul Calibur – это штука для души. Мы могли наплевать на более продвинутые системы, включить старый-добрый Dreamcast и для своего собственного развлечения гонять далеко не новую игрушечку – все равно на «продвинутых системах» ничего сопоставимого по масштабам, по большому счету, не было. Soul Calibur – это красочно, зрелищно, с оттягом и не настолько глупо, чтобы забросить через два часа. Но при этом и не настолько «умно», чтобы уйти «в загруз». Величие серии Virtua Fighter несопоставимо со всякими файтингами от Namco. Однако по-настоящему «массово-редакционной» забавой мог стать только Soul Calibur.

Появление Soul Calibur II в стенах редакции отправило на дальнюю полку нынешних многопользовательских PS2-фаворитов. Guilty Gear X2 и Virtua Fighter 4 Evolution мы нынче не особенно жалуем своим драгоценным вниманием (хотя к «эволюции», несомненно, еще вернемся). Времена меняются, а Soul Calibur – нет. Мы уже, извините, подустали. И пусть традиционный принцип сиквелов – «то же самое, только больше» – у нас не вызывает отторжения, отношение к «Калибуру» неуловимо изменилось. Namco дает нам именно то, что мы любим. Но мы не видим качественного скачка. Мы не видим, что игра выходит на новый уровень развития. Несколько лет мы, простите, долбили первый Soul Calibur. Подолбим и второй. Но если третья часть продемонстрирует столь же малозаметный прогресс по сравнению с предыдущей инсталляцией, значительная часть ажиотажа просто улетучится. Soul Calibur превратится из явления порядка something special в нечто обыденное. Первый шаг уже сделан.





DREAMCAST НАВСЕГДА

Вы, конечно, можете спорить, но Soul Calibur установил стандарт качества графического исполнения для консольных файтингов на ближайшие пару лет после своего вы-

ВЕРДИКТ

ГДЕ НОВЫЕ СТАНДАРТЫ?!



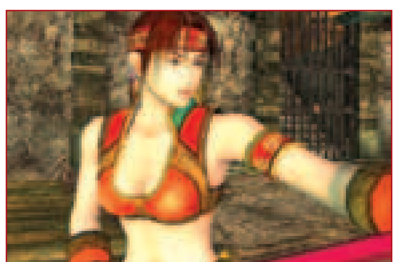
9.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Завораживающий, невероятно зрелищный и достаточно простой в освоении файтинг. Все, чем славилась первая часть.

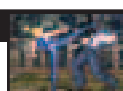
МИНУСЫ
Игра эволюционирует очень вяло. Геймплей изменился мало, графическая часть подверглась лишь незначительным изменениям.

Отсутствие серьезных нововведений не мешает игре быть одним из лучших файтингов на сегодняшний день.

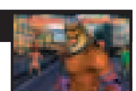


Сенг Мина возвращается к нам как секретный боец.

ПРОЩЕ, ЧЕМ Virtua Fighter 4



ЛУЧШЕ, ЧЕМ Tekken 4



ЛУЧШИЙ ФАЙТИНГ ГОДА ПОСЛЕ VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION.

хода. Дело, как вы помните, было на Dreamcast. От второй части мы ждали похожих откровений. Приставки нового поколения, все дела. И что? А ничего. Soul Calibur II настолько похож на предшественника, что поначалу оторопь берет. Как будто и не было этих нескольких лет. Да, арены нынче не квадратные. Да, деталей побольше. В остальном – практически та же, знакомая нам картина. Не поймите меня превратно. Игра красива, по-прежнему невероятно зрелищна. Но это не оправдание. Несмотря на кучу разноцветных шлейфов, оставляемых мечами, топорами и прочими видами оружия, несмотря на обилие ярких спецэффектов – виденных нами уже миллион раз – технически игра уступает Virtua Fighter 4 Evolution. Которая, не забывайте, просто улучшенный апгрейд Virtua Fighter 4, вышедшего не сегодня и не вчера. Мы отдаем себе отчет, что Soul Calibur II прекрасен даже в таком виде. Только мы не хотим смотреть на модели персонажей, мало чем отличающиеся от моделей из первого «Калибура». Это попахивает издевательством – на дворе ведь 2003 год. Не хотим признаваться себе, что, в принципе, не так много бы мы и потеряли, если бы продолжали играть на Dreamcast. Немного утрирую, но поверьте, такие мысли возникают. И ведь к подобным размышлениям подталкивает не только графическое исполнение, но и непосредственно игровая механика!

МНЕНИЕ SC-ВЕТЕРАНА

МИХАИЛ РАЗУМКИН

Первое впечатление от увиденного: «И это игра на консоли нового поколения?» Я тщетно пытался найти визуальные отличия от оригинальной версии. Преобразились спецэффекты от ударов, финальный босс (которого, кстати, даже не потрудились сменить) и его арена, стали более детализированными, и остальные уровни наконец-то полностью перешли в 3D. Но персонажи остались прежними, на мой взгляд, они даже ухудшились… Хотя в файтинге игровой процесс – более важный элемент, чем графика. И в этом вопросе к Soul Calibur II придраться сложно. Появилось много новых ударов, старые обзавелись логичными комбо-продолжениями. Заметно изменилось перемещение по арене, теперь оно выглядит более естественно и выполняется без задержек. Правда, это связано с определенной сложностью при проведении атак: попасть в противника теперь куда сложнее.

МНЕНИЕ SC-ВЕТЕРАНА

АЛИК ВАЙНЕР

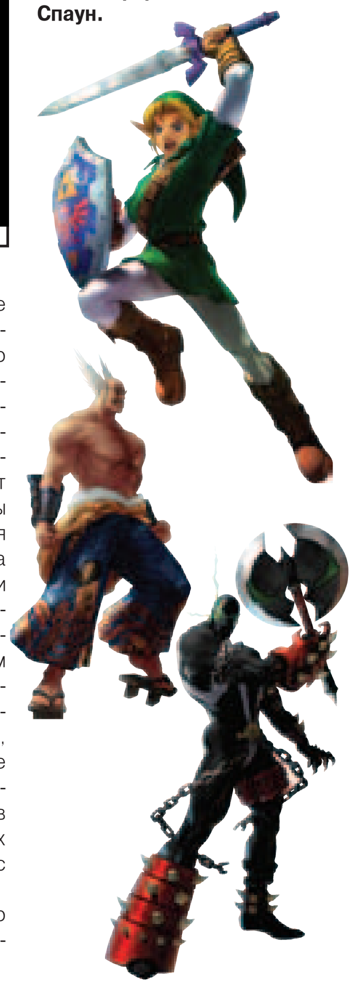
Если я правильно понял, цифра II, появившаяся в названии игры, ни что иное, как намек на то, что Софитий в игре стало две. Одну, правда, по непонятной причине назвали Кассандрой, но это точно недоработка: игра делалась явно наскоро, поэтому таких багов мы были вправе ожидать. Не подумайте, что я играю за девушку, потому что со мной что-то не так. Просто в умелых руках она рвет всех. А так как Софития и я составляем именно такой симбиоз могущественного профессионализма, то распространяться на остальных персонажей смысла нет. Относительно самой игры скажу, что играть в нее также приятно как раньше, та же графика, звуки, те же приемы и персонажи, та же атмосфера и та же динамика. В общем, молодцы – ничего не испортили. Жалко только, ничего не улучшили.

THE STAGE OF HISTORY

Кардинальных перемен в геймплее нет и быть не могло. В Soul Calibur работала пусть и не идеальная, зато весьма действенная схема. В модернизации она все же нуждалась, время-то летит. Правда, если вы думаете, что Namco уделила этому аспекту больше, чем пятнадцать минут своего драгоценного времени, то вы жестоко ошибаетесь. Основная часть затраченных усилий ушла на придание персонажам больше, если так можно выразиться, мобильности. Бойцы проворно бегают по аренам, не испытывая никаких проблем с легким и непринужденным перемещением по 3D-пространству. В первом Soul Calibur с этим элементом, правда, особых осложнений тоже не возникало, но нынче наши подопечные выглядят несколько пошустрее в том, что касается мгновенных сайдстепов и заходов к противнику с самых необычных сторон.

Логично было бы предположить, что перетряске подвергнется список су-

В каждой версии игры (PS2, GC, Xbox) присутствует эксклюзивный персонаж. На PS2 это теккеновец Хейхати, на GC – mad bomber (сыграйте и убедитесь!) Линк, а на Xbox – знаменитый макфарлейновский Спаун.





Фирменный «калибуровский» режим Weapon Master по-прежнему на месте.

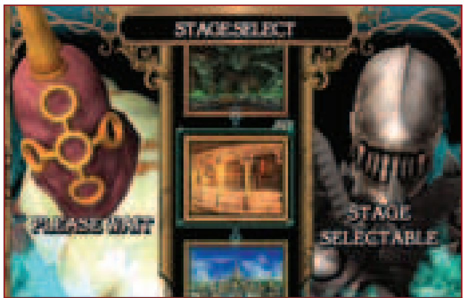


Талим – пожалуй, самая лучшая «свежая кровь» второго «Калибура».

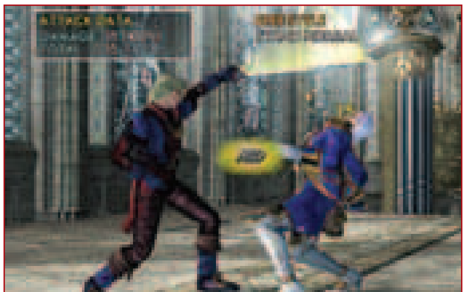


Рафаэль – один из новых персонажей – выполняет схожую с Некридом функцию. То есть всеми силами уничтожает баланс.

http://www.soulcalibur2.com/



Нет, это не пришельцы из космоса! Это альтернативные костюмы героев.



Как и в любом вменяемом файтинге, в SC II есть тренировочный режим Practice.



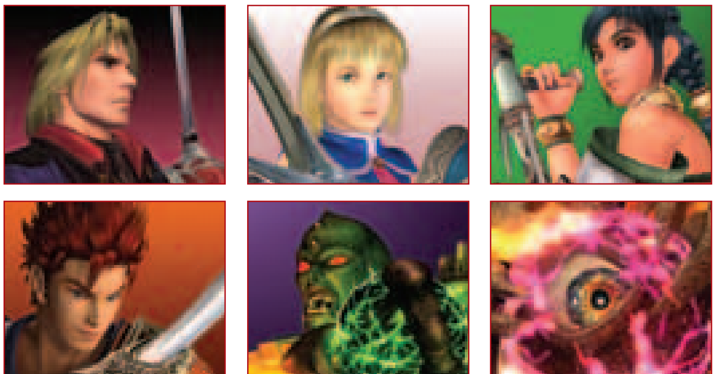
Визуально Soul Calibur II способен впечатлить практически кого угодно. Особенно если разглядывать красочные скриншоты, нащелканные с вполне очевидной установкой.

МНЕНИЕ SC-НОВИЧКА

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

Можете закидать меня камнями и покрыть вечным несмываемым позором, но я один из всей нашей честной компании, кто не играл в первую часть. Так что мое знакомство с легендарной геймлендовской «прелессссстью» произошло только в ее теперешней инкарнации. Вот оно, мои дорогие читатели, счастье-то!

Пусть брюзжат ветераны, что, мол, и «графика почти как на Dreamcast» и «София уже не та» – не верьте, все от лукавого! Игра просто поражает своей невиданной зрелищностью, динамикой и атмосферой. Чего только стоят наши многочасовые и многокилометровые очереди к редакционному джойстику. Это один из немногих проектов, когда удовольствие можно получать, не играя самому, а лишь наблюдая за тем, как дерутся другие. Много ли вы сможете назвать таких проектов?! То-то же!



Рафаэль, Кассандра, Талим, Юнсунь, Некрид и Шарейд (слева-направо, начиная с верхнего ряда). Новые герои серии Soul Calibur.

ТРУДОВЫЕ БУДНИ

Вот такие занимательные картинки распространялись по редакции «Страны Игр» еще года полтора назад. Обратите внимание на надпись «Любимые компьютерные и видеоигры». На синие рожи Михаила Разумкина и Алика Вайнера вы налюбуетесь и без моей подсказки.



перударов персонажей. Логично-то оно логично, а Namco от этой мысли не так чтобы пребывает восторге. «Ревизия» moves list'ов минимальна, ну а о полировке баланса вообще никто особенно не задумывался. Ультимативного монстра Софитию отправили в стан «скрытых бойцов» (что не помешает ее очень быстро вытащить в character select через Weapon Master), а на ее место поместили сестрицу Кассандру – несколько уцененный вариант Софы. Вершиной наплевательства на игровое равновесие стало появление новичка Некрида – абсолютно хамского бойца.

Самое заметное изменение – практически полное уничтожение стандартных «квадратных рингов» (локаций, выполненных в похожей стилистике, немного). На смену им пришли симпатичные арены со стенами и непременными секторами с «пропастями» – Ring Out у нас пока никто не отменял. Кстати, процесс выкидывания противника с ринга порой вызывает некоторое недоумение. Привычно «пихнуть» оппонента получится далеко не всегда – врага приходится в буквальном смысле вышибать. Желательно или неким подобием апперкота, или бейсбольным трюком, когда негодяй находится в воздухе. Скользящие подсечки с разбега тоже вполне достойная штука. Вот только не стоит забывать, что отходить в сторону в Soul Calibur II стало проще.

Не упущу возможность придраться к аренам лишний раз. Несмотря на их «симпатичность», они несколько стандартны и, если вы простите мне этот термин, линейны. Плоская поверхность, стена там, стена здесь, пропасть во-о-он там. Все эффективно. Но мы ждали как минимум использования наработок из третьего Dead or Alive. Многоступенчатые локации, известная доля изобретательности. Тут вы такого не найдете. А жаль.

НА ШТУРМ ВИТРИН!

Как вы могли заметить, основная часть статьи была без зазрений совести использована мной для выявления ряда недостатков игры. При желании, «приложить» Soul Calibur II можно было еще крепче. Я ведь ничего не говорил по поводу паранормальных ситуаций, когда оружие проходит сквозь противника, не причиняя ему ни малейшего вреда. Или о неизбежных двухкартиночных финальных заставках. Хорошо хоть, для вступительного ролика не поленились сделать CG.

Но если вы вдруг ненароком решили, что Soul Calibur II – штука таксебяшная и необязательная, смею вас поправить. Поклонники первой части получили в свое распоряжение неплохой сиквел. Не больше, но и не меньше. Если вы перешли, скажем, с Dreamcast на PlayStation 2 – вперед, в магазин. Те, кто не ждет качественного прогресса – вроде того, что скоропостижно постиг серию при переходе от Soul Edge к Soul Calibur – не разочаруются. «Новички», которые первый «Калибур» в глаза не видели, – тут даже без вопросов. «Прощелкать» такое явление – настоящее преступление. И слушать брюзжание старых пердунов – вроде нас – вам без надобности. ■

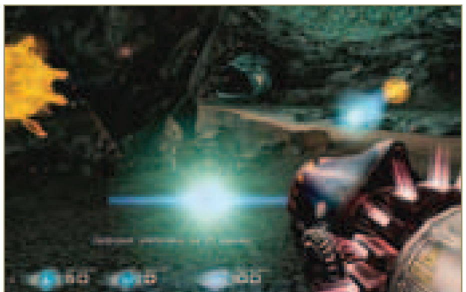

AquaNox 2
Открытие
Безграничные просторы океана
ждут тебя!
Жанр:
трёхмерный экшен
В безграничном океане ты один на один
с умным и коварным врагом...
Он прячется от тебя, используя ландшафт,
он обходит тебя, пытаясь нанести удар сзади...
Будь умнее и быстрее его!
- карты размером 16 квадратных километров;
- захватывающий и необычный игровой процесс;
- эмоциональный и интригующий сюжет;
- большой простор для тактических действий;
- мощный искусственный интеллект.
massive development
JoWooD Productions
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит–М
■ РАЗРАБОТЧИК: Burut ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (GeForce 2)

http://www.kreed3d.com



«Брось, командир, не дойдешь! Да не меня – журнал свой безразмерный, придурок!»



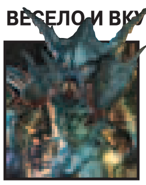
Может показаться, что здесь весело – но на деле вам не до разглядывания огоньков.



Никакой AI его уже не спасет. Расстояние не предполагает промаха, меньше чем через секунду раненый враг согнется – а закончиться анимация ранения уже не успеет.

ВЕРДИКТ

ВЕСЕЛО И ВКУСНО



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Полноценный шутер – графика, дизайн, баланс – без каких бы то ни было скидок на российский продукт.

МИНУСЫ

Чтобы совсем забыть, что это российский продукт, лучше иногда не прислушиваться к озвучке и не вчитываться в тексты.

Предполагалось, что Kreed переплюнет Unreal II. И Kreed действительно переплюнул.



Не стану врать: я пришел далеко не с миром.

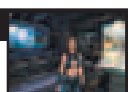
СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

Serious Sam



ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ

Unreal II: The Awakening



В РОССИИ ДЕЛАЮТ ХОРОШИЕ ИГРЫ И СКОРО НАЧНУТ ИХ ПРАВИЛЬНО ОФОРМЛЯТЬ.

KREED

ЧЕРЕЗ ОЧЕНЬ СЕРЬЕЗНЫЕ ТЕРНИИ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

КОНСТАНТИН«ГУРУ БРАМИН» ИНИН
inin@inin.ru

Для тех, кто только что к нам присоединился: космический корабль «Асперо» подвергается атаке в космической аномалии Kreed – зоне, откуда еще никто не возвращался. На борту «Асперо» находится легионер – представитель военно-религиозной организации Легион (удивительное совпадение). Легионеров выводят генетически, обрабатывают химически, тренируют безжалостно; в конечном итоге получается так, что два-три таких бойца против армии небольшой планеты – это честный расклад. Выжить в ситуации, в которой загнулся весь экипаж, для легионера плевое дело. Знай аптечки подбирай.

Легионер находится на борту «Асперо» не случайно. Один из Магистров Легиона стал отступником и бежал в Kreed, захватив с собой «нечто». Перед героем была поставлена задача найти Магистра, ликвидировать его, забрать «нечто» и – если повезет – вернуться обратно. Собственно, по плану проникновения и сама катастрофа на борту «Асперо» должна была быть фиктивной, но Kreed внес свои коррективы: герой просыпается от удара трубой по голове и смекает, даром что элитный десантник, что трубы просто так не отваливаются. Беглый анализ ситуации в коридоре подтверждает худшие подозрения героя: корабль захвачен саблезубыми шушпанчиками (подозреваю, что они выглядят именно так), а весь экипаж загнулся, оставив после себя только бортжурналы да карты доступа. Плюс кто-то спер все оружие, поэтому первого шушпанчика придется валить ножом.

ОПРАВДАННЫЕ НАДЕЖДЫ

Около четырех месяцев назад мне довелось писать превью Kreed. Воронежский Unreal-killer впечатлил меня настолько, что даже полевые условия (отпуск, Харьков, май, невероятно красивые девушки на улицах, а я сижу как дурак в маленьком интернет-кафе и пишу эту радость) не могли сбить энтузиазм. Шушпанчики весело и задорно умирали от двух залихватских взмахов ножом. Kreed был красив, Kreed был динамичен, от Kreed'а хотелось ждать многого.

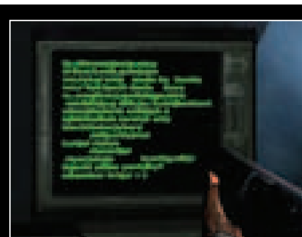
В целом разработчикам нужно сказать спасибо: релиз оправдал ожидания. Однако же, как обычно, мы имеем две стороны ситуации, и давайте рассмотрим их последовательно.

Kreed очень красив. От констатации этого факта не уйти. Даже когда играешь на «слабом» компьютере (а эта штука весьма требовательна к машине), выключить текстуры рука не поднимается. Kreed переливается огоньками на чужих планетах и давит закрытыми пространствами шлюзовых отсе-

КОГДА СТАНОВИТСЯ СОВСЕМ СМЕШНО

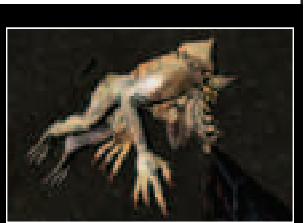
ЕЩЕ РАЗ О «НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫХ НЕДОРАБОТКАХ»

Вот сделать текстуру монитора, набрав сплошной блок абракадабры и покрасив ее «под монохром» – это бред. Господа, ну в конце концов, у этих мониторов игрок останавливается и нажимает use. Он все видит. Вы же сами смеетесь над фильмами, в которых хакеры взламывают сайты юниксовой командой вывода на экран списка файлов. Зачем же вы допускаете такие ляпы в своем собственном продукте?



ТЫ ХОЧЕШЬ, ЧТОБЫ Я ТЕБЯ ЗАСТРЕЛИЛ?

ДАЖЕ В УМНОМ МИРЕ КТО-ТО ДОЛЖЕН БЫТЬ ТУПЫМ



Шушпанчики, неоднократно упоминающиеся в тексте, – это шпигги, мелкие космические хулиганы: метр от пола, заостренные конечности и непонятно откуда взявшаясь уверенность, что мой дробовик их репе не указ. На фоне всех остальных, то есть разумных монстров, шушпанчики трогательно выделяются своим непоколебимым желанием умереть. Самые продвинутые пытаются еще немножко стрелять, но итог один: бесславная гибель от руки хладнокровного легионера.

ках. Kreed переливается нечеловечески красивой водой и взрывается метеорами, падающими на пески пустыни. Kreed заставляет поверить в «суровость» парней в скафандрах – и даже дурацких шушпанчиков (см. подробнее на врезке) Kreed делает адекватными. Ну, захватили они корабль. Ну, не умеют стрелять. Надо же как-то новых людей потихоньку к игре приучать.

Kreed красив и умеет это использовать. Я бегу по залам пораженного эпидемией корабля, в меня стреляют психи-мятежники, я прыгаю через горящие разломы в полу, цепляюсь за трубы, пробираюсь по вентиляции – и в какой-то момент попадаю в тихий коридор с огромными иллюминаторами. А за ними – космос. Спокойный и синий (и черт бы с ним, что не черный – это аномалия, и так красивее). Со звездами такой космос. В огро-о-омном иллюминаторе. Я остановился, подошел, посмотрел в иллюминатор. Хорошо. Настроение такое, что хоть письмо Екатерине Матвеевне пиши, но все же сдержался. Не по статусу. Побежал дальше.

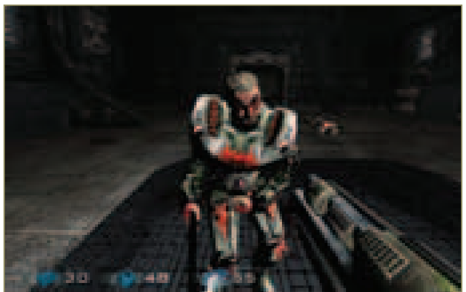
Kreed хорошо придуман. Это не просто красивый движок – это интересный мир на красивом движке. Здесь есть на что посмотреть. Именно эта «живописность» погружает тебя в игру – в несложный сюжет ты можешь не верить, но красоты цепляют.

Kreed нормально сбалансирован. Обещанный AI присутствует; очевидно, разговор шел не о создании эффективно действующего противника – боты, с которыми обычный игрок не в состоянии справиться, сделаны уже давно. Сбалансировать их мощь, сделать не тупыми, но и не всесильными – это достоянная задача для разработчиков. И Burut с ней справился. Противники меня достали. Они умирают, но искренне не хотят умирать. Они отступают, нарвавшись на мой огонь, и прячутся за чем могут: не формально прячутся – отступил, дабы продемонстрировать AI, и снова в бой – а не вылезают, сволочи. Ждут, пока смещусь я, только тогда активизируются. Они атакуют группами. Есть у них модель слуха, или это скрипт велит ломануться из соседней комнаты в ту, где я шпигую их боевых товарищей – мне не очень важно, почему на выстрелы сбегается толпа. Меня намного больше волнует, что толпа сбегается, поэтому самых первых я стараюсь убить быстро. Знаю – будут новые. Они забрасывают меня гранатами, они ждут в засадах, они, конечно же, глупы. Несомненно глупы. Но они глупы по-человечески. Они не компьютерные болваны, ходящие по заданной траектории – они просто слабее меня. Проигрывают, но разумно сопротивляются. Предела совершенству нет, но это уже кое-что. (Шушпанчики, конечно, прут напролом. Но на то они и шушпанчики).

Kreed богат оружием. Ракетницы, огнеметы, трехствольный шотган сокрушающей мощи и непременный бульбулятор – что за sci-fi-шутер без веселых разноцветных шариков? Почти у всего два режима стрельбы. Придумать что-то новое здесь почти невозможно, обязательная программа выполнена достойно: в самом деле, почему бы не дать нам возможность взрывать ракету в выбранный нами момент? Зоны и размер поражений вполне разумны – с поправкой на фантастику, конечно. (Думовский шотган как оружие, висящее на «двойке», разработчики не вернули. Думали вернуть, но не вернули. Тот трехствольный, о котором сказано выше, мы находим далеко не в начале игры; а младший дробовик годен лишь на то, чтобы валить шушпанчиков. Первый же обнаруженный миниган резко облегчает жизнь).



Силовые линии по очереди исчезают: охранная система, заточенная под шушпанчиков.



В руках у меня – та самая трехстволка. Для товарища впереди это приговор.



Во-первых, вы не ошибаетесь: это действительно туалет, хоть и страннноватый. Во-вторых, мне тоже весьма любопытно, что именно случилось с членом экипажа, но в любом случае – глупая нелепая смерть.

К ВОПРОСУ О НЕВЫНОСИМО РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Что значит фраза: «Будь осторожен: на корабле бушует эпидемия и мятеж». Разработчики! Ну не говорите, что вы не знаете про снег и роту красноармейцев. Собственно, сначала я записывал многочисленные бредятинки, найденные в логах. После этой конструкции решил, что перестану: куда дальше? Но все же не удержался: кто может объяснить, что значит фраза: «Выявленные внешние отклонения составляют примерно 98%, после чего наступает конечная стадия заражения, поражающая все живое вне зависимости от расовой принадлежности»? Речь, если кому-то нужны подсказки, о той самой эпидемии. Проведен, дескать, анализ инфекции – и дальше выстреливается этот перл? Слабо?

«УМРИ, ТВАРЬ»

ИЛИ ВСЕ ЖЕ «ПЕРЕДАЙТЕ ЛОЖКУ»?

Российская игровая озвучка – наиболее показательная и наиболее характерная недоработка российской игровой «подачи». Понятно, что наш человек воспринимает пафос с иронией. Что нашему человеку трудно произносить героические слова с героической интонацией. Но может быть, его надо заставить? Высоцкий же произносит не самую, в общем, разумную фразу «вор должен сидеть в тюрьме» так, что ее лет 30 уж цитируют. Значит, теоретически пафос возможен. А практически – нужен: если уж мы лезем в самое сердце чудовищной аномалии, то хочется чувствовать, что мы стали свидетелями героических событий, а не утренника в школе для подростков с задержками умственного развития, у которых от героизма в случшем случае басовитость.

Все сказанное выше можно было сказать значительно короче. У Kreed более чем удачный движок. В Kreed интересные уровни. Kreed сбалансирован по оружию и интеллекту противников. Kreed очень хороший шутер. Я хочу подчеркнуть этот факт в конце первой части нашего рассмотрения.

ОБМАНУТЫЕ НАДЕЖДЫ

И в начале второй части я тоже хочу подчеркнуть: Kreed – очень хороший шутер. Я расписывал достоинства так долго именно для того, чтобы расписывать их долго. Чтобы о достоинствах рассказывал значительный кусок текста. Чтобы не получилось: о достоинствах – пару абзацев, о промахах – три полосы. Потому что достоинства Kreed весят не то чтобы не меньше, а немного больше, чем его промахи.

Но промахи есть. Что уж может быть банальнее ресторанного примера: вам дают кусок качественного и хорошо приготовленного мяса, но соусом оно полито наполовину, зато весь низ тарелки заляпан этим соусом – как, впрочем, и вилка, – а гарнир положен поверх мяса и уже с него ссыпался куда положено. Классический образ классической проблемы; какого же черта люди раз за разом создают такую ситуацию?

Возьмем тот же дробовик. Однажды начав заряжать его, я не смогу прервать процесс, пока не заправлю все восемь патронов. И бегаю, как дурак, кругами по залу от толпы – нет, хуже, от одного шушпанчика, который ждет все эти восемь патронов своего единственного промеж глаз. Я уж думал написать, что вот, проблемы легко исправляются патчем – но нет, тут выясняется, что альтернативный выстрел из дробовика представляет собой заряжание его одним патроном. Повторять сколько хочешь. То есть система дробовика позволяет заряжать его по-человечески, но если уж так получилось, что ты дострелялся до нуля – изволь ждать. Покажите мне человека, которому пришел в голову этот ход (а лучше – человека, который это утвердил).

Почему от струи огня из огнемета нет света? Почему ракетница хоть както, но подсвечивает темный угол, а огнемет – нет? Это тоже концепция или все-таки не подумали?

Почему звук не спозиционирован? Говорящий персонаж расположен в конкретной точке, и даже с помощью двух колонок можно создать ощущение, что говорят именно оттуда. Почему фраза: «Теперь ты мой», – произносится какими-то потусторонними существами, получившими доступ в мою комнату, а вовсе не грозным бандитом?

И так далее. Промахи Kreed – из области сервиса. Подачи. Как грязный пол на заправке: бензин нормальный, в кассе деньги возьмут и сдачу дадут, но пол грязный, стекла немытые. «Хрена ли тебе, дорогой игрок, этот грамотный русский язык. Ну, написали неправильно – игра-то от этого хуже не стала». Надо однажды понять, что от плохого оформления не страдают AI и баланс. А продукт – страдает.

НЕУМИРАЮЩИЕ НАДЕЖДЫ

Впрочем, должен сказать, что в отличие от множества других российских проектов Kreed не создает ощущения хамства. Burut как раз пытались сделать игру правильно оформленной: и промахи выглядят не наглыми, а случайными. Видно, что пытались сделать не просто набор комнат и дверей, а уровень, связанный каким-то сюжетом – чтобы запоминалось, где и зачем ты бегал.

Видно, что логи писали не просто «потому что нужно историю рассказывать», а со «встроенными намеками»: «Собираюсь, дескать, прорываться, патроны подберу в запасном арсенале». На арсенал-то я в любом случае наткнусь, но так получается, что я его искал, знал о нем. Получается, я еще глубже в игре.

Если у монстра такое же оружие, как у меня, он тоже тратит время на перезарядку. Это сделали. Что-то другое – не дожали.

И я благодарен Burut за отличную игру. Благодарен за видящуюся мне попытку сделать ее действительно хорошо, а не просто по-российски талантливо. И отдельно благодарен за составление конкуренции другим нашим разработчикам. Чем больше команд будет делать качественные продукты – тем больше команд будет понимать, что неплохо бы свои продукты делать качественными. Если составляющим приходится выживать, система становится все крепче и крепче. ■


1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Демиурги II
ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих безграничные тактические возможности
ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной Вселенной Эфира в пяти кампаниях
РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя, получая новые способности
ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line турнирах с другими игроками
Ты можешь потерять самое ценное — себя. Если ты подчинишься, тебя изменят навсегда или уничтожат.
Ты станешь марионеткой, если не сумеешь завладеть силой твоих новых врагов.
Подчини себе магию другого измерения и узнай, на что способен.
Готовься к новому приключению в Мире Лордов!
Выход игры: третий квартал 2003г.
www.etherlords.com www.nival.com games.1c.ru
Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE
Демиурги 2 © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» – товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: LSP ■ РАЗРАБОТЧИК: Philos Labs ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (32 Мбайт)

http://www.rebels-the-game.com

REBELS: PRISON ESCAPE

ТЮРЕМНЫЕ КОММАНДОС

ПЕТР ГОЛОВИН
pochta14@mtu-net.ru

Глаза не видят, а руки делают. Очевидно, именно этим принципом руководствовались разработчики из Philos Labs при изготовлении своего клона знаменитых Commandos. Нет, они, конечно, видели, что у них получается, только вот контролировать процесс явно были не в состоянии. Увы, сюрприз не удался, и в результате мы получили игру, которая, несмотря на хорошее визуальное исполнение, становится абсолютно неинтересной уже после часа, проведенного за монитором.

Полное игнорирование создателями исторического момента, привело к тому, что действие Rebels: Prison Escape происходит в совершенно непонятном временном периоде, и, скорее, представляет собой некую альтернативную реальность, в которой правит жестокий тиран по имени Friedrich, истребляющий на корню всякое инакомыслие и подавляющий любое сопротивление. В этом мире вам предстоит взять на себя роль отважного руководителя повстанческой группы A.R.M, пытающегося вызволить себя и своих друзей из мрачных застенков. Игра состоит из шести уровней, которые отличаются архитектурой. Персонажей в игре всего пятеро, но играть за всех сразу вам не удастся. На прохождение этапа вы можете выбрать максимум трех, только двое из которых – солдат и механик – могут с успехом аннигилировать врагов. Остальные служат исключительно для отвлечения внимания надзирателей. Каждый герой имеет свою уникальную специальность, что позволяет применять при прохождении различные тактики и приемы.

Пожалуй, единственное, за что можно похвалить разработчиков, так это весьма впечатляющее графическое исполнение игры. Несмотря на мрачную атмосферу, тюремные комнаты выглядят довольно ярко и оригинально. Движок игры выдает очень достойную картинку, что для проекта такого жанра является несомненным плюсом. Искусственный интеллект врагов не вызывает особых восторгов. Но это и понятно, ведь судя по морде лица любого из охранников, становится ясно, что такой интеллектуал просто не способен на какие-либо разумные и осмысленные действия. Нет, кроме шуток, попробуйте ударить верзилу по голове и оттащить в темный угол. После возвращения сознания он встанет и тупо отправится на свое прежнее место, даже не поинтересовавшись, что это так бумкнуло.

Все мы ждем возвращения великих Commandos, кто-то больше, кто-то меньше. Появление на рынке Rebels: Prison Escape только усиливает это ожидание, делая заветный час все ближе. Хотите совет? Поиграйте в эту игру, и отдайте ее тому, кто не знаком с творением Pyro Studios. Возможно, этот человек будет вам благодарен. ■

ВЕРДИКТ

ЗДОРОВЕЕ ВИДАЛИ



5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Хорошая графика, узнаваемый игровой процесс, удобный интерфейс, нелинейность прохождения некоторых миссий.

МИНУСЫ

Абсолютная вторичность, отсутствие новых идей, большое количество багов, отсутствие исторической мотивации.

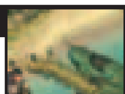
Не самое слабое звено в цепи клонов Commandos, но достоинства игры заканчиваются сразу после первого этапа.



В дверь или через окно – вот в чем вопрос.

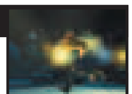
ХУЖЕ, ЧЕМ

Commandos 2: Men of Courage



ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ

The Great Escape

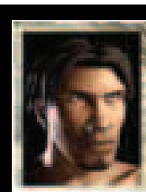


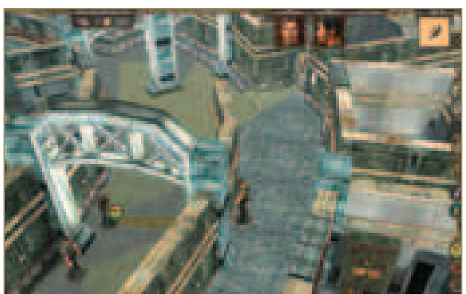
ОЧЕРЕДНАЯ ПОПЫТКА ВЗЯТЬ ШТУРМОМ СТЕНУ ПОД НАЗВАНИЕМ COMMANDOS ПОТЕРПЕЛА ФИАСКО.

КОЛДУНЫ В ТЮРЕМНОЙ РОБЕ

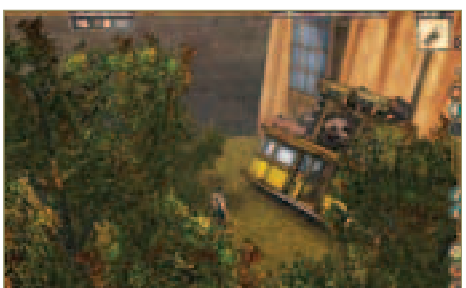
КТО ЕСТЬ WHO

Каждый из пяти героев игры имеет свою профессию и навыки. И если умения солдата или механика по маскировке и установке ловушек аналогичны приемам, используемым одноименными персонажами в Commandos, то магия Вуду, применяемая шаманом, является определенным новшеством. Помимо обычного оглушения, Jonah способен гипнотизировать врагов, использовать телекинез и стрелять усыпляющими дротиками.





Пройти мимо надзирателя незамеченным очень сложно, здесь нужен глаз да глаз.



Листва на деревьях, конечно же, спрайтовая, однако пейзаж это совсем не портит.



Со стороны может показаться, что заключенный несет на плече убитого охранника. Ничего подобного – он просто помогает своему подвыпившему другу дойти до камеры.

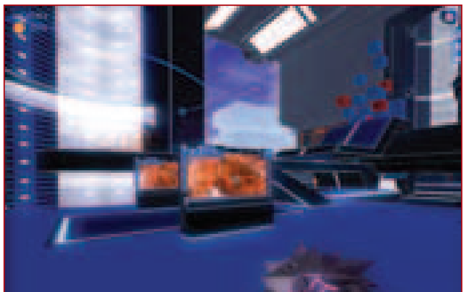

POLARIS®
СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ
ТЕЛЕФОН КЛИЕНТСКОЙ СЛУЖБЫ
7555557
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ
РЕШЕНО:
Необходим !
Компьютер AgeNT серия
на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT - Вам не придется выбирать, чем заниматься !
Одновременно учиться, работать, отдыхать и общаться с друзьями !
• 3-х летнее бесплатное обслуживание, включая год полной гарантии;
• бесплатное обслуживание на рабочем месте в Москве (в пределах МКАД);
• 100% предпродажное тестирование;
• отличные характеристики для работы дома и в офисе.
Сеть компьютерных центров POLARIS
• г. Москва, м. Сокол, Волоколамское шоссе, 2
• г. Москва, м. Шаболовская, ул. Шаболовка, 20
• г. Москва, м. Красносельская, ул. Краснопрудная, 22/24
• г. Москва, м. Комсомольская, ун-г «Московский», 4 эт., пав. 27
• г. Москва, м. Профсоюзная, Нахимовский пр-т, 40
• г. Москва, м. Площадь Ильича, ул. С.Радонежского, 29/31
• г. Москва, м. Савеловская, ВКЦ «Савеловский», пав.: D24
• г. Москва, м. Щукинская, ул. Новощукинская, 7
• г. Москва, м. Пражская, ТЦ «Электронный рай», пав.: 1Б-47
• г. Москва, м. Люблино, ТК «Москва», 2 этаж, 1 линия
• г. Москва, м. Савеловская, Сущевский вал, 3/5
• г. Москва, м. Багратионовская, ТВК «Горбушкин Двор», пав.: E2-14/15, пав.: E2-11
• г. Москва, ТК «МОЛЛ- systems», МКАД 50-й км, 1 этаж НОВЫЙ
• г. Санкт-Петербург, м. Академическая, ТК «Грэйт», пав.: 28
• г. Санкт-Петербург, м. Пр. Просвещения, ТК«НОРД», 2-й этаж, пав. 5-6 СКОРО
• г. Ростов-на-Дону, пр-т Буденновский, 11/54 НОВЫЙ
• г. Ростов-на-Дону, пр-т Буденновский, 80 НОВЫЙ
• г. Ростов-на-Дону, пр-т Нагибина, 30, ТК «Вертол-Сити» НОВЫЙ
• г. Н.Новгород, ул. Пискунова, 30
• г. Н.Новгород, м. Канавинская, ТЦ «Новая Эра», 1 этаж
• г. Воронеж, ул. Кольцовская, 82
• г. Воронеж, пр-т Революции, 44
• Магазин с бесплатной доставкой по Москве shop.nt.ru
Информация о новых магазинах на www.polaris.ru или по телефону: (095) 755-5557
Магазины работают ежедневно без выходных и перерыва
intel inside pentium 4 HT
Компьютер можно заказать с доставкой по телефону:
(095) 970-1939
или на интернет-сайте
shop.nt.ru
Логотипы NT Computer и POLARIS являются зарегистрированными знаками их владельцев.
Intel, Intel Inside Logo, Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками корпорации Intel и ее дочерних компаний в США и других странах.

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: action ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск/snowball.ru ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Buena Vista Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Monolith Productions ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII

http://www.tron20.net



Грозный Kernel (слева). Ни за что не допустит, чтобы вирус завесил систему.



Обилие полигонов без текстур смущает лишь на первых порах. Потом привыкаешь.



Выглядит так, как будто у Джета в руках вилка с ножом, и он собирается закусить этим жирненьким аппетитненьким охранником. Его напарник пойдет на второе блюдо.

TRON 2.0

ГОРОДОК В ТАБАКЕРКЕ v1.45

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Нынешних продвинутых (а особенно псевдопродвинутых и самопродвинутых) юзеров уже ничем не удивишь. Они смотрят культовую «Нирвану» и ухмыляются над тем, как Кристофер Ламберт пытается найти смысл жизни в киберпространстве (мол, нам бы его проблемы). Они воспринимают «Газонокосильщика» как комедию, созданную для людей, испытывающих трудности с выполнением двойного щелчка мышью. Таких кулхацкеров TRON 2.0 заставит не раз согнуться пополам от смеха – до того там все не продвинуто. В то же время, откуда вы знаете, как выглядят внутренности вашего компьютера для обитающих в нем программ? Кто сказал, что ваш Explorer не флиртует в свободное время с очаровательной ACDSee и не выходит из себя, когда вы вызываете его по сто раз на дню по делу и не по делу? В том-то и дело, что никто!

Первый TRON – тот, который появился на киноэкранах в 1982 году, – стал настоящим культом для только-только зародившегося сословия геймеров, потому что в нем было показано, как живется программам внутри компьютера, в нем была Виртуальная Реальность. Кроме того, в фильме использовалась невероятно мощная по тем временам компьютерная графика, так что любовь публики ему была обеспечена. Теперь TRON возвращается в виде стильной и местами оригинальной игры, достойной внимания любого ценителя retro future.

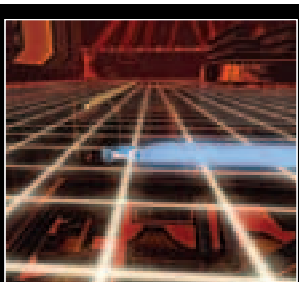
ЗАЗЕРКАЛЬЕ 2.0

Алан Бредли (Alan Bradley) – гениальный ученый, создавший технологию, позволяющую людям путешествовать в виртуальном мире. Он мечтает, чтобы сын, Джет (Jet), пошел по его стопам, но тому больше по душе компьютерные игры (глупости какие!), и больше всего он хочет работать в какой-нибудь конторе, занимающейся их созданием (вот уж точно, глупости!). Пока сынок телится, его отец исчезает, а созданное им виртуальное существо по имени Ма3а (судя по голосу, это программа женского рода) оказывается атаковано неизвестным вирусом. Не долго думая, Ма3а оцифровала Джета и отправила в виртуальную реальность спасать отца. С этого момента события начинают развиваться стремительно и непредсказуемо. К исчезновению Алана приложили руку представители компании fCon, решившие во что бы то ни стало заполучить созданную ученым

КИБЕРСПОРТ

ПРОГРАММЫ ЗНАЮТ, КАК НАДО ОТДЫХАТЬ

В мире TRON 2.0 самым популярным видом спорта являются гонки на светоциклах (lightcycles). Правила очень просты: на арену выходят несколько гонщиков, побеждает тот, кто уничтожит всех соперников. Дело в том, что светоцикл оставляет за собой длиннющий след. Если другой светоцикл в него врежется, он выбывает из игры. Соответственно, задача каждого гонщика заключается именно в том, чтобы заставить соперников врезаться в этот световой след. Очень просто, но невероятно увлекательно!



ВЕРДИКТ

СТИЛЬНО!



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Безупречный стиль, великолепный дизайн, интересный сюжет, оригинальный набор оружия, незатасканная тематика.

МИНУСЫ

Однообразные, не запоминающиеся перестрелки, примитивное поведение монстров; некоторые головоломки раздражают.

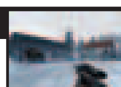
Отличный выбор для эстетов и геймеров, жаждущих новых ощущений. Игра яркая и запоминающаяся, но, увы, – на один раз.



I'll be your sexual freak!

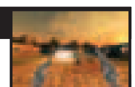
ХУЖЕ, ЧЕМ

No One Lives Forever 2



НЕ ПОХОЖА НА

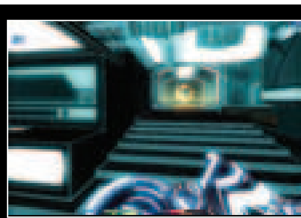
Serious Sam



НИЧЕГО ПОХОЖЕГО НА TRON 2.0 НЕ ВЫХОДИЛО ОЧЕНЬ ДАВНО. ПОЧТИ УНИКАЛЬНАЯ ВЕЩЬ.

УБИЙСТВЕННАЯ ФРИСБИ

БЕРЕГИСЬ ЛЕТАЮЩИХ ТАРЕЛОК!



Самым первым оружием, доступным в игре, является диск, перекочевавший в Tron 2.0 прямиком из фильма. Все прочие виды оружия используют энергию, которая имеет обыкновение заканчиваться, диском же можно пользоваться бесконечно. При этом он не является бесполезной «единичкой». В полете этой «летающей тарелочкой» можно управлять, правда, в очень незначительной степени. После каждого выстрела диск возвращается к хозяину, хотя иногда этот процесс затягивается, потому что диск рикошетит от стен. В этом случае стоит воспользоваться кнопкой принудительного возврата.

технологию. На бескрайних виртуальных просторах нам также встретится некто Throne, который решил сам себя оцифровать и тем самым основательно сдвинул себе крышу. Кроме того, нам противостоит антивирусная программа Kernel, для которой мы – инородное тело в системе, которое надо уничтожить. Как и положено, запутанная история связывает всех этих столь не похожих друг на друга персонажей. Ну, а в центре интриги, конечно, оказывается Джет.

Секрет привлекательности TRON 2.0 – в атмосфере. Не так часто можно увидеть хайтек в ретро-стиле – так, как его себе представляли в 80-е годы прошлого века. Впрочем, наивными эти представления кажутся лишь поначалу. Ну да, программы здесь представляют собой гуманоидов, наделенных вполне человеческими эмоциями и существующих лишь с одной целью – служить Пользователю. Да, операционная система похожа на набор кубиков и светящихся линий. Ну и что? Разработчикам удалось заставить нас поверить в реальность этого виртуального мира с первых же секунд. И, знаете, чувство это поначалу не самое приятное. Кругом сплошь одни полезные программы, знающие свое место и благоговеющие перед Пользователем, а Джет – действительно инородное тело. Да что там говорить, он байт от бита на вид отличить не может! Но именно это и заставляет вживаться в образ. Надо же доказать, что Пользователь не тупее используемых программ. Он ведь не тупее?..

ОЦИФРОВАННЫЕ БУДНИ

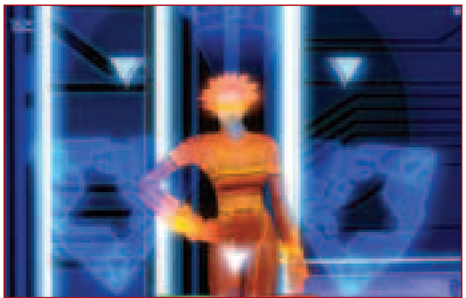
Увы, не во всех аспектах игры ретро идет на пользу. TRON 2.0 заставляет нас вспомнить о тех временах, когда мы бродили по бескрайним уровням в поисках бесконечных ключей и полумифического «выхода». Нам постоянно выдают задания, нам все время приходится искать программы, которые могут сообщить ценную информацию, но сводится все, тем не менее, к одному – к поиску выхода с уровня. Подходим к двери – нужен ключ номер 6. Совершаем пробежку по окрестностям, находим архив с ключом доступа. Для его открытия нужны ключи номер 3 и 8, которые хранятся в другом архиве, ключ доступа к которому можно найти у охранника... К сожалению, подобная ситуация совершенно типична. Отдохнуть от поисков позволяют, разве что, забавные и весьма содержательные диалоги, а также перестрелки. Но и с боями не все гладко. В основном, нашими противниками являются программы, единственная задача которых – уничтожить нас. Поэтому идеологически их твердолобость и отсутствие какой бы то ни было изобретательности вполне оправданы. Но к десятому-пятнадцатому уровню сражаться с врагами, которые просто бегают и стреляют, надоедает. Уж слишком они предсказуемы. Запоминаются разве что поединки с боссами.

Разнообразят суровые компьютерные будни многочисленные головоломки. Едва ли какая-то из их заставит вас задуматься больше, чем на 20 секунд, но решать их все равно интересно. Неинтересно становится только тогда, когда приходится прыгать по висящим в воздухе кубикам и платформам. На одном из уровней ко мне подошла программа и посоветовала сохраниться. «Лично я делаю резервные копии себя каждые три секунды», – сказала она мне. Разработчики считают, что это шутка. На самом деле, на некоторых этапах это самое что ни на есть руководство к действию.

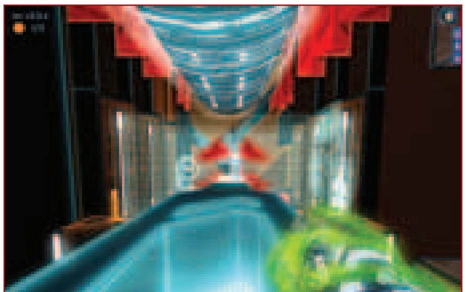
САМ СЕБЕ АНТИВИРУС

Вопреки традициям, ролевые элементы в TRON 2.0 оказывают самое существенное влияние на

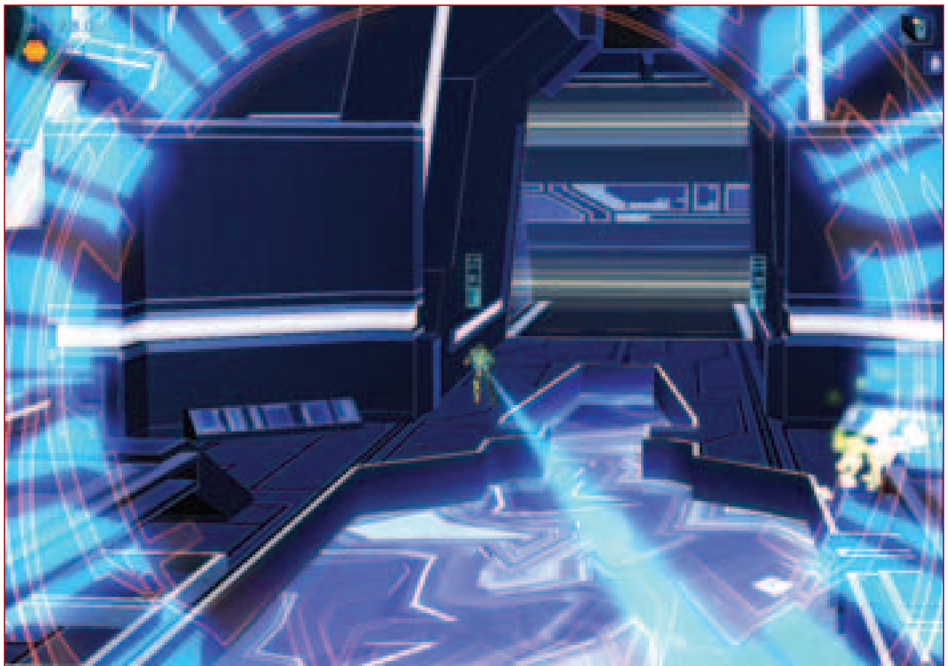
http://www.tron20.net



Одна из подпрограмм оснащает функцией зума каждый вид оружия.



Дизайн многих уровней способен изрядно сдвинуть крышу. Все так и задумывалось.



Казалось бы, что может быть банальнее снайперского прицела? Однако в TRON 2.0 даже он оформлен оригинально и с обилием светящихся элементов. В этой игре светится практически все!

ЧТОБ НИКТО НЕ ДОГАДАЛСЯ

В TRON 2.0 программы общаются на языке, который вряд ли будет сразу понятен даже программистам. Все традиционные для 3D action термины переведены здесь на витиеватый компьютерный сленг. Даже если вы знаете, что такое data stream, не так просто догадаться, что здесь это «выход». Игра также отличается и весьма своеобразным юмором. «Кто ты такой? Бит?», спрашивает Джет у светящегося шарика, взявшегося ему помочь. «Ну ты скажешь! Я байт! МаЗа никогда бы не послала бит выполнять то, что по плечу только байту». Смешно? По-моему, не очень, но в общем контексте игры определенно забавно. Погружению в виртуальную реальность эти лингвистические изыски способствуют довольно неплохо.

игровой процесс. На первых порах они вызывают ассоциации с No One Lives Forever 2, но позже оказывается, что здесь все гораздо серьезнее. Система апгрейдов главного героя скорее наводит на мысли о Deus Ex. У Джета есть несколько базовых характеристик, которые в основном отвечают за здоровье и эффективность ведения боя. Но раз уж он стал программой, он может запускать различные подпрограммы, облегчающие ему жизнь. Все они делятся на атакующие (оружие), оборонительные (всевозможные щиты, антивирусы и т.д.) и вспомогательные. Хитрость в том, что этих подпрограмм можно найти превеликое множество (собственно, нахождение полезных утилит – главная награда за исследование уровней). При этом объем памяти, в которую они загружаются, ограничен. Приходится постоянно выбирать: вооружиться до зубов и идти напролом или использовать подпрограммы, позволяющие оставаться незамеченным и избавляться от противников по-тихому? Хотя на самом деле выбор даже шире, чем банальная дилемма супермен/супершпион.

TRON 2.0 может похвастаться едва ли не самым необычным набором оружия за последние несколько лет. Давно я не видел настолько оригинального дизайна вроде бы обычных пулеметов и гранатометов. Чего стоят хотя бы псевдоорганические пушки. Одна из них в буквальном смысле обвивает руку Джета, а во время выстрела расправляет щупальца и выпускает смертоносный вирус. Мой личный фаворит: «гранатомет», создающий возмущение в оболочке системы, эдакую маленькую черную дыру, в которую засасывает врагов. В восторг приводит не только дизайн оружия, но и его анимация. Снайперскую винтовку, кажется, можно бесконечно доставать, убирать и снова доставать, только чтобы посмотреть, как она возникнет в руке Джета будто бы из ниоткуда.

ОНИ СВЕТЯТСЯ

Те, кто смотрел оригинальный TRON, наверняка оценят то, с какой тщательностью разработчикам удалось воспроизвести визуальный стиль фильма. Все эти кубики, ящички, светящиеся блоки приведут в умиление кого угодно. Ну, почти кого угодно. Кому-то может не понравиться минималистическое оформление некоторых уровней: преобладание какого-либо одного цвета, обилие черных полигонов без текстур, тотальная прямоугольность всего и вся... но таких найдется очень немного. По той простой причине, что TRON 2.0 в буквально смысле сияет – вы нигде больше не увидите такого количества светящихся поверхностей. При этом все силовые поля, энергетические бассейны, энерголинии выглядят удивительно правдоподобно.

Вполне подстать интерьерам получились и персонажи. Ну, во-первых, они тоже светятся. Джет облачен в переливающийся голубой костюм. Ему помогает очаровательная программа, обладающая на удивление соблазнительными формами... Кстати, я сказал, что ее костюм тоже светится? МаЗа – вообще чудо как хороша! Почти бестелесное шарообразное создание, но обладает чертовски запоминающейся внешностью. Да, она тоже светится. Вас это все еще удивляет?

TRON 2.0 можно рекомендовать хотя бы из-за его необычности и новизны. Игр на подобную тематику существует очень немного, и в основном они являют собой довольно жалкое зрелище. Здесь же перед нами прямо-таки произведение искусства в жанре hi-tech. К сожалению, играть в TRON 2.0 не так приятно, как любоваться им, но здесь выручает сюжет, заставляющий продвигаться все дальше и дальше. Будем надеяться, что за игровой процесс разработчики всерьез примутся в TRON 3.0. ■

ЧТО-ТО С ПАМЯТЬЮ МОЕЙ СТАЛО

ВСЕ, ЧТО БЫЛО НЕ СО МНОЙ, ПОМНЮ

Интерфейс, показывающий доступные подпрограммы, – это не просто интерфейс, это ячейки памяти, зарезервированной для программы, которой стал Джет. Соответственно, с ними может происходить все то, что случается с памятью: информация может оказаться слишком фрагментированной (спасает дефрагментация), активные подпрограммы могут быть заражены вирусом. Некоторые из скачиваемых утилит не всегда распознаются системой. В этом случае приходится конвертировать их в приемлемый формат. Наконец, случаются ситуации, когда мы перемещаемся с одного компьютера на другой. При этом меняются настройки памяти и нам приходится переконфигурировать все подпрограммы.

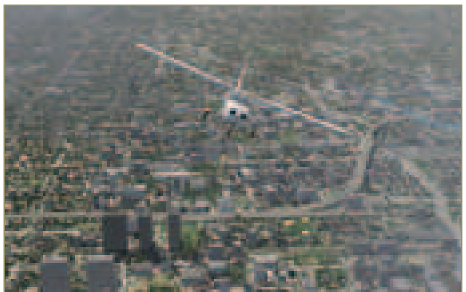


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Microsoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D–ускоритель, 1,8 Гбайт на жестком диске

http://www.microsoft.com/games/flightsimulator/



Большую часть игры нам придется всматриваться в панель приборов.



Такой вот пейзаж – лучшая награда виртуальному пилоту за его труды.



Вот он, легендарный самолет братьев Райт. Для полетов эта штука практически не предназначена, но от земли на время оторваться может.

ВЕРДИКТ

ОТ ВИНТА!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

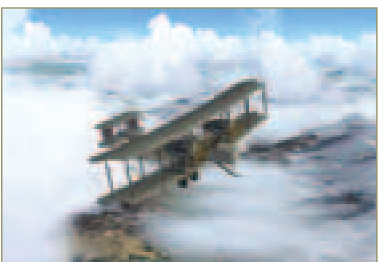
ПЛЮСЫ

Полная правдоподобность ощущения управления самолетом, впечатляющий выбор миссий, новая система погоды.

МИНУСЫ

Игра не для всех. Графика осталась практически на прежнем, весьма средненьком, уровне. Могло бы быть и получше.

Лучший симулятор гражданской авиации. Игра ошеломляет количеством открывающихся возможностей и вниманием к деталям.



Выбор летучих кораблей чрезвычайно широк.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004: A CENTURY OF FLIGHT

ЧУЖОЙ НА ЗЕМЛЕ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Microsoft Flight Simulator – пожалуй, самая хардкорная серия авиасимов из всех существующих. Если в военных симуляторах есть хоть какая-то цель, какой-то аэкшн, то здесь – только пилот и небо. Эта игра для самых преданных патриотов авиации. Хотя... есть в ней что-то такое, что может привлечь и непосвященного (по беглым прикидкам – одного из тысячи). И это что-то – не поверите – романтика полета...

При взгляде на Flight Simulator 2004 вспоминается старая шутка о том, что если в Windows дружественный интерфейс, то почему же его описание занимает 1000 страниц. Игра действительно очень дружелюбно настроена к пользователю, но на ее освоение может уйти неделя. Обучать нас начинают с самых азов. Иногда складывается впечатление, что Microsoft поставила задачей научить летать даже идиотов. Когда инструктор стал объяснять, почему при наклоне джойстика вперед нос самолета поднимается, у меня вырвался нервный смешок. Но это только поначалу все так просто. Потому что это – лишь инструкция по пользованию инструкцией, tutorial еще впереди. А вот на этом самом tutorial'e можно (и нужно) засесть часов на 10-15. Если вам кажется, что это жестоко, не приближайтесь к Flight Simulator. Он вам противопоказан, вас от него укачает – это я вам точно говорю. Зато те, у кого хватит мужества пройти бесчисленное количество уроков и прочитать сотни и сотни страниц пояснительного текста, смогут управлять любыми самолетами, в совершенстве освоят навигацию, научатся летать при нулевой видимости и узнают массу всего интересного о том, что скрыли от них злобные преподаватели физики.

ВЕК ЖИВИ – ВЕК ЛЕТАЙ

Подзаголовок A Century of Flight выбран создателями игры не просто так. В этом году все прогрессивно летающее человечество отмечает столетие авиации. В 1903 году братья Райт подняли в воздух первый самолет. У нас даже будет возможность повторить этот подвиг. В инструкции в графе «Ожидаемое время полета» написано «12 секунд». Именно столько летательный аппарат продержался в воздухе. Нам предлагают побить этот рекорд.

В Flight Simulator 2004 представлено 9 старинных самолетов и целый набор исторических миссий, посвященных каждому из них. Полет над лесами, фермами, поселками на стареньком биплане под мерный рокот пропеллера, когда можно полагаться лишь на компас да собственные навыки, дает совсем иные ощущения, чем выполне-

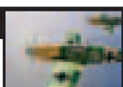
КАЖДОМУ ПИЛОТУ – ПО ДЖОЙСТИКУ

КАЖДОМУ ДЖОЙСТИКУ – ПО САМОЛЕТУ!

Пилотам-ветеранам нет нужды напоминать о том, что без джойстика в небе жить нельзя. А вот новичкам может закрасться в голову шальная мысль поуправлять самолетом с клавиатуры. Не делайте этого! Мне тоже поначалу было лень доставать своего черного пыльного монстра из коробки, но пришлось. С клавиатуры в Microsoft Flight Simulator 2004 играть нельзя! А вот покупать навороченные девайсы от Thrustmaster совсем не обязательно. Главное – чтобы была рукоять и, Бог с ним, с сектором газа.

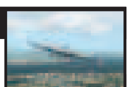
НЕ ТАК КРАСИВО, КАК

«Ил-2. Штурмовик»



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Microsoft Flight Simulator 2002



СЕРИЯ РАЗВИВАЕТСЯ В ПРАВИЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИИ, ХОТЯ ОЦЕНИТЬ ЭТО СМОГУТ НЕМНОГИЕ.

ние пассажирских рейсов в кабине комфортабельного «Боинга», напичканного электроникой. Я не говорю, что одно лучше другого. Просто в кабине небольшого антикварного самолета ощущаешь какое-то особое спокойствие и уют (хотя управлять им зачастую сложнее, чем современным чудом инженерной мысли). Меня все подбивало повторить описанный Р. Бахом в «Биплане» перелет через всю Америку. Только больно это долго. Хотя создатели отлично понимают, что в их творение будут играть прежде всего энтузиасты. Им должны прийтись по душе такие авантюры, как, скажем, участие в гонке из Англии в Австралию. Состоялась она в 1919 году. Техника тогда была соответствующая. Поэтому путь с одного конца света на другой может легко занять у вас часов 130-150. За такое время можно не то что прочитать томик Баха, а самому набросать путевые заметки и сделать к ним дватри десятка иллюстраций.

Фирменной чертой Flight Simulator как была, так и остается полная бесцельность всего происходящего. Нас никто не поздравит с окончанием миссии, не начислит очки за мастерство, не поблагодарит за хорошо проделанную работу. Мы просто взлетаем, движемся по заданному маршруту (или по любому другому – это никого не волнует) и приземляемся в точке назначения (или разбиваемся в лепешку – это тоже никого не касается). После этого любуемся анализом наших действий (сухими цифрами и графиками), выпиваем чашку кофе, выбрасываем распечатанные полетные инструкции и отправляемся на следующее задание.

НОВИНКИ СЕЗОНА

Главным нововведением Flight Simulator 2004 стала кардинально улучшенная система погоды. Облака собираются и рассеиваются прямо у нас на глазах, а циклоны образуются строго в соответствии с просчитываемыми параметрами температуры и давления. Совершить посадку при сильном боковом ветре смогут лишь самые искушенные пилоты. Лететь на маленьком самолете в грозовое облако – сущее самоубийство. Ветер будет швырять его из стороны в сторону, пока мы не потеряем управление. Любителей полного реализма должна привести в восторг возможность каждые 15 минут автоматически загружать данные о погоде по всему миру через Интернет.

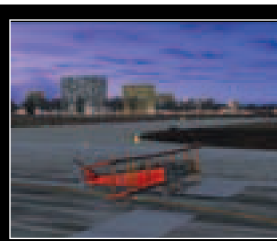
Microsoft на всех углах трубит, что графика стала принципиально лучше, но это она лукавит. Принципиальных изменений во внешнем облике игры нет, хотя они и не помешали бы. Больше всего по-прежнему страдает земля. С высоты километров пяти она смотрится неплохо, но вблизи эти омерзительные размазанные текстуры вызывают только отвращение. Трехмерных объектов вроде бы много, но они совершенно не производят впечатление городов, промзон и лесов. А вот самолеты хороши. Эти красавцы разработчикам удались на славу как снаружи, так и внутри.

Сказать, что Flight Simulator 2004 – игра не для всех, значит, ничего не сказать. Большинству людей я бы посоветовал держаться от нее на почтительном расстоянии. И вовсе не из-за низкого качества исполнения. Просто Flight Simulator 2004 – это даже не игра. Это… симулятор. Но чертовски хороший симулятор. Этот продукт предназначен исключительно для ценителей и тех, кто надеется таковыми стать. Для них Microsoft сотворила просто культовую вещь. Даже если у вас есть все части сериала со всеми add-on'ами, все равно покупайте A Century of Flight. Он того стоит. ■

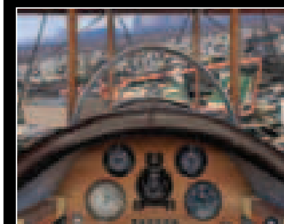
ТАК ВОТ ТЫ КАКАЯ КРАСНАЯ ПЛОЩАДЬ!

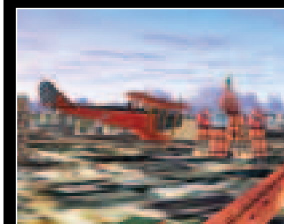
КРЕМЛЬ, КРЕМЛЬ, ИДУ НА ПОСАДКУ. ПРИЕМ?

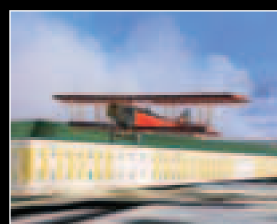
Опция Create a Flight позволяет придумывать сколь угодно безумные полеты. Я, например, решил повторить «подвиг» Матиаса Руста. Выбрал себе самолет покраснее (чтобы заметнее был) и стартовал на взлетной полосе «Шереметьева». Наверняка не скажу, но подозреваю, что диспетчер подавился пончиком, когда увидел красный биплан на аэродроме. Быстренько набрав высоту, я двинулся в сторону центра. Москва оказалась вполне узнаваемой с воздуха (в основном благодаря Москвереке). Вскоре на горизонте замаячил красный забор – это у нас кремлевские стены такие. Храм Василия Блаженного, ГУМ, Спасская башня – все на месте. Лепота! Благодаря про себя Microsoft за то, что в игре нет систем ПВО, пошел на посадку. Коснувшись земли чуть дальше, чем изначально планировал, я стремительно приближался к стене, как вдруг обнаружил, что вся площадь как бы висит в воздухе. Между размазанной текстурой, прикидывающейся землей, и стенами Кремля оказался зазор, в который как раз просочился мой самолетик. Ура! Красная Площадь еще раз подтвердила свой статус самого престижного аэродрома, а Microsoft наверняка уже готовит первый патч.





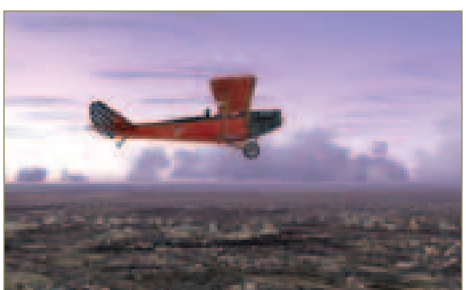








Обилие приборов – это хорошо. Каждый из них дает жизненно важную информацию.



Небо над Москвой завораживает своей красотой и настраивает на лирический лад.



Самолеты просто сказочно хороши. А вот земля с такой высоты смотрится не очень. Зато даже самые мелкие объекты отбрасывают тени.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStaton 2, Xbox ■ **ЖАНР:** platform
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCi Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** UDS
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.futuramathegame.co.uk/



Основной прием Бендера – крутиться вихрем. Железяка может позволить себе и не такое.



Хрупкая Лилу зрелищно расправляется с противниками. Сказывается инопланетная закалка.



Технология cel-shading реализована в игре с подобающей грамотностью. Отличить игровое действо от анимационного сериала, по крайней мере, в первые десять секунд крайне проблематично.

ВЕРДИКТ

М-М-М... SHORTS...



6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Если вы каждый вечер пропускаете по стаканчику горячительного с Бендером, игра станет для вас настоящей находкой.

МИНУСЫ

Создатели вложили слишком много в понятие platform. Потерять восемь жизней за две минуты – непозволительная роскошь.

Очередной эпизод сериала. Игровые вставки, разбавляющие видеоролики, выступают в качестве невнятного довеска.



Прыжки по платформам – ненавистный элемент.

FUTURAMA

ДЕНЬ, КОГДА ЗЕМЛЯ ОТУПЕЛА

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Можете вспомнить хотя бы одну шедевральную игру по мегапопулярному анимационному сериалу The Simpsons? Не вижу леса рук, равно как и рощи ног. Лично мне на ум приходит только Bart vs. the Space Mutants, выпущенная более десяти лет назад, и то далекая от идеала. Возможно, именно поэтому ожидания Futurama, игры по другому творению Мэтта Гренинга, не были столь высокими. Тем не менее, уже в первые десять минут завораживает. Очередной эпизод!

Futurama – сатира в духе The Simpsons. Главный герой Фрай был случайно заморожен 31 декабря 1999 года в криогенном морозильнике, и очнулся лишь по прошествии аж целого тысячелетия. Счастье нам, иначе мы бы никогда не познакомились с привлекательной одноглазой инопланетянкой Лилой, сумасшедшим доктором Зойдбергом и, конечно же, роботом-клептоманом Бендером с тяжелой алкогольной зависимостью.

БЕЗУМЕЦ В ГЛАВНОМ КАДРЕ

Сюжетная линия игры выливается в доселе невиданный эпизод сериала. Профессор Фарнсворт продает корабль Planet Express Мамаше, а это означает одно – алчная покупательница автоматически становится правительницей голубой планеты. И не поверите, только наша компашка может спасти положение. В водовороте интриг замешаны все: и доктор Зойдберг, и Эми Вонг, и Нибблер, и прочие персонажи. Можете быть уверены – в любом случае встретите своего любимца.

К сюжету игры приложил руку Джей Стюарт Бернс, один из соавторов самого шоу. Все FMV-ролики в совокупности образуют эпизод длиной в 25 минут, который, к слову, можно посмотреть целиком, завершив игру. Знакомые голоса актеров, тысячу раз виденные локации и технология cel-shading в качестве бонуса – это ли не мечта любого поклонника? Одно дело увидеть Нью-Нью-Йорк, совсем другое – лично посетить все достопримечательности вселенной.

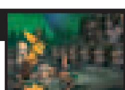
СОГНУТЫЕ ВЕТРОМ

Фрай – увешанный пушками кинегерой, на пути которого не бывает преград. Лилу же больше походит на небезызвестную расхитительницу гробниц. Бендер, в силу своих способностей, больше полагается на смекалку и, в равной мере, физическую силу.

В любом случае, Futurama – прежде всего, трехмерный платформер. Заурядный, безынтересный, неимоверно сложный и обремененный неудобной камерой. Если отбросить футуристичный аттракцион, останется пустышка. А это, согласитесь, обидно. Особенно для поклонника сериала. ■

ХУЖЕ, ЧЕМ

Ratchet & Clank



ЗАБАВНЕЕ, ЧЕМ

Sly Racoon



ФРАЙ ПОДОБРАЛ ПАЧКУ ЗЕЛЕНЫХ. «ЭТО ТО, ЧТО ОБЫЧНО У МЕНЯ КРАДЕТ БЕНДЕР!»

ФЬЮ-ЧУ-РА-МА

ЧТО В ИМЕНИ ТВОЕМ?

Правильное произношение Futurama на английском – «Фью-чу-ра-ма» с ударением на третий слог. Вам интересно, что обозначает название сериала? Ответ прост: «Future» — будущее, «о-rama» — так обычно заканчиваются названия американских аттракционов. Соответствующие выводы предлагаю сделать вам самим. Благо, не маленькие.


MASSIVE
ASSAULT

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/snowball.ru ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First/Paradox Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Slitherine Strategies ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P 233 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.slitherine.co.uk/CoW/cow.htm



Если воинов долго не кормить, они превращаются вот в таких скелетиков.



Зеленые грибы величиной с дом – или домики высотой с гриб?



Отправив своих дипломатов на чужбину, вы теряете над ними всякий контроль. Зато выслать иностранного посла из страны можно аж семью способами, один из которых – «в кувшине кусочками».

CHARIOTS OF WAR

ПРИШЕЙ КОБЫЛЕ КОЛЕСНИЦУ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru

Держа в руках коробку Chariots of War, вы наивно полагаете, что перед вами игра. Вроде Need for Speed, только историческая и с колесницами. А вот ФИГ вам. Для того, чтобы ваше падение с высоты собственных иллюзий не было столь болезненным, и написана эта статья.

Оговорюсь: «не все так безнадежно». Программа установится и будет работать. Но игрой это назвать – язык не поворачивается! Основное назначение игры – развлекать. У создателей Chariots of War экзотические представления о развлечении. Им кажется интересной пошаговая стратегия из жизни обитателей Ближнего Востока, живших за 2500 лет до Рождества Христова. Само по себе это, конечно, не плохо и не хорошо, все зависит от сюжета. Но его-то и нет! Есть «глобальная история человечества» в двух вариантах – историческом и альтернативном (последний отличается возможностью, например, поменять местами бедуинов и скифов). Авторы подошли ко всему с излишней основательностью. Множество племен, огромная географически точная карта, исторические города (Иерусалим, Мемфис – одновременно), непроизносимые имена военачальников и названия войск. Чего только стоят одни Khepetj Auxilia.

Но все это обилие – мишура, скрывающая правду: «играть» нет никакого смысла. У игры нет цели. Зачем нужно строить и развивать города, нанимать новых солдат? Чтобы завоевать «весь мир»? Да я умру раньше, причем не в игре, а в реальности – действие в Chariots of War развивается ну очень неторопливо и однообразно.

Может быть, авторы надеются привлечь игроков замечательной графикой? И этого нет. На едва различимые особенности ландшафта, такие, как оазисы в пустыне, на шкандыбающие юниты и крошечные буковки меню смотреть без слез (от рези в глазах) нет сил. Конечно, разработчики попытались стилизовать стандартный интерфейс Windows под нечто вавилонско-египетское, приделать ассирийцам бороды, а египтянам – парики, окрасить все кругом в цвет песка. Вышло убого.

Речь воинов записана тремя профессиональными арабами, каждый из которых говорит аж по две разных фразы. Вот, вроде бы, и все. Остальное «как у всех, только хуже».

Радует только то, что разработчики, догадываясь о собственной несостоятельности, позволяют свободно поменять в игре практически все – от текстов до графики. Но тогда совсем непонятно, почему продукт продается как «игра», а не как «движок с демо-версией игры». Последний вариант выглядит даже более продаваемым. ■

СТРЕЛА – ДУРА, КОПЬЕ – МОЛОДЕЦ

СМЕШАЛИСЬ В КУЧУ КОНИ, ЛЮДИ...

Бои в игре реализованы весьма оригинально. Они состоят из двух этапов. Перед сражением вы расставляете войска на поле боя (с рельефом и деревьями), говорите каждому отряду, как держать строй и что делать: ждать, наступать, атаковать с флангов и пр. Потом нажимаете «ОК» и смотрите, как ваши воины уже самостоятельно, в зависимости от собственных параметров и, немного, от ваших приказов, или побеждают или проигрывают.



ВЕРДИКТ

ИГРА УСТАРЕЛА НА 4000 ЛЕТ



5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Неплохая музыка, возможность модификации, оригинальное проведение боев.

МИНУСЫ

Бедная и неумелая графика, недостаток интерактивности и вялое течение игрового процесса.

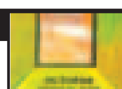
Играете вы или наблюдаете за игрой – здоровый сон вам обеспечен. Рекомендована также для глухих игроков.Без рецепта.



Более скудный ландшафт еще поискать.

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

История древнего мира



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Legion

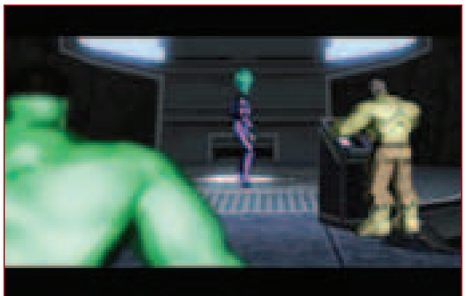


СПИСОК «ЧЕМ CHARIOTS ЛУЧШЕ LEGION» НА САЙТЕ SLITHERINE ЧИТАЕТСЯ, КАК АНЕКДОТ.


Сфера – первая российская многопользовательская
онлайновая ролевая игра
Сфера
1С
ФИРМА «1С»
© 2003 ООО «Никита», © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
NIKITA

■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox, GC, GBA ■ ЖАНР: 3D-аркада ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal ■ РАЗРАБОТЧИК: Radical Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц, 192 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.hulkgames.com/



Три ключевых персонажа попали в одну сцену. Слева направо: Халк, Лидер и Рэвидж.



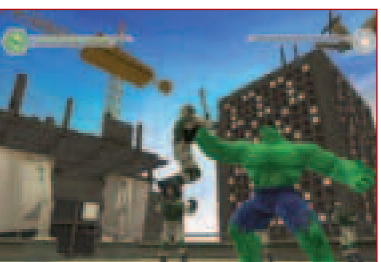
Синее пятнышко в центре композиции – Брюс Бэннер. Слаб телом, но силен духом.



Сейчас Халк будет наглядно объяснять смысл японской пословицы «Сильнее бьют по шляпке того гвоздя, который сильнее торчит», а заодно опровергнет другую – «Один в поле не воин».

ТАЙНА ШИРОКИХ ШТАНИН

С персоной Халка связано много загадок, но больше всего фанатов беспокоит один вопрос: «Почему, когда Брюс Бэннер превращается в Халка, на нем не рвутся штаны?». По нашей версии, Брюс Бэннер носит на себе трико-эластик советского образца, которое плохо сидит, зато хорошо растягивается. В этих чудо-штанишках герой комикса переживает детство, полное побоев и унижений со стороны отца, раздвоение и растроение личности, посещает параллельные микромиры, выходит в открытый космос, путешествует во времени, становится злым диктатором и побеждает самого себя. Покупайте наши трико!



Слабоумный культурист. Чистит морды кремом.

THE HULK

ОЧЕВИДНЫЙ ХАЛК

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru

Фильм Энга Ли The Hulk оказался немного не тем, что ожидали поклонники. Вместо того, чтобы крушить все и вся в образе Халка, Брюс Бэннер большую часть фильма ноет, комплексует и вообще изображает из себя Вуди Аллена. Одна надежда была на одноименную игру – уж там-то нам наверняка дадут всласть покидаться танками!

Ан нет, танками не дадут. Зато дадут ящиками, трубами, камнями, автомобилями, автопогрузчиками, обломками всего вышеперечисленного, а также многими другими предметами. Трубы и камни запросто выламываются из стен (правда, лишь в заранее предусмотренных местах, но таких мест множество), а прочие объекты, будучи сломанными, через несколько секунд... отрастают снова – не иначе как под воздействием гамма-излучения от Халка. Открывать двери Халк не умеет, к тому же большинство из них ему просто малы. Не проблема – несколько неуклюжих, но мощных ударов ящиком, трубой, камнем... (см. выше) или просто пудовым кулаком – и выход появится даже там, где его не было (но, опять же, было задумано разработчиками). Физика движка просто великолепна!

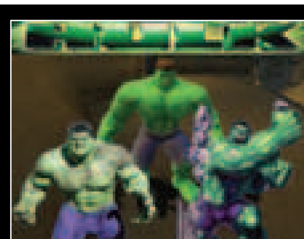
Какой же сюжет подложен под эти ужасающие разрушения? Вкратце: доктор Кроуфорд обещает избавить Брюса от Халка, но обманывает и забирает часть его силы себе, становясь чудищем по имени Ravage. Халк преследует Ravage. Ravage передает халково mojo генералу Райкеру, и тот клепает армию гамма-солдат. Халк находит Ravage. Халк мочит Ravage. Халк находит Главного злодея по прозвищу Leader. Leader освобождает Брюса от Халка. Вместо «спасибо» Брюс забирает Халка обратно и мочит Лидера.

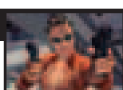
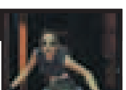
Большинство фрейдистских завываний осталось за кадром, зато сюжет дает возможность встретить и отлупить, кроме упомянутых персонажей, энергетического вампира по имени Half-Life (дважды), универсального гамма-солдата Флакса, гамма-мутанта Мэдмена (тоже дважды), а также вывести в расход сотни солдат, десятки роботов и несколько дюжин свинских собак. Все противники хорошо знают свои роли, сыплют репликами в соответствии с ситуацией (например, когда Халк бежит по следам Ravage, солдаты встречают героя фразой «О, еще один»). Кроме того, у них отличная каскадерская и хореографическая подготовка. Они, конечно, не танцуют, но очень естественно двигаются, красиво разлетаются от ударов и убедительно (хотя и беск-

ХАЛК НЕ ТЕРЯЕТ КОРНИ

КИНА НЕ БУДЕТ!

Несмотря на то, что сюжеты фильма и игры скорее дополняют друг друга, чем совпадают, разработчики игры активно сотрудничали с авторами фильма. Многие декорации были перенесены из картины в игру, а Брюса озвучил сам Эрик Бана. В отличие от Enter The Matrix, игра не содержит вставок с актерами, но успешно изображает из себя комикс-прародитель, обходясь без пузырей со словом «Smash!» и рамочек, ограничивающих действие.



МЕНЕЕ ЗЕЛЕНАЯ, ЧЕМ	БОЛЕЕ ЗЕЛЕНАЯ, ЧЕМ
Enter The Matrix 	Tomb Raider: The Angel Of Darkness 

ХАЛК ПРЕВОСХОДИТ ЛАРУ ВО ВСЕМ, ВКЛЮЧАЯ РАЗМЕР ГРУДИ.

ровно) гибнут. Под стать работе актеров и операторская работа – все ключевые события и самые зрелищные приемы обязательно будут показаны крупным планом.

Управление в игре не самое плохое, но приставочное происхождение дает о себе знать – кнопки действий расположены характерным крестиком (что даже удобно), а выбор направления движения явно ориентирован на аналоговый джойпад. Все не так запущено, как в Rayman 3 – прыгать по перемещающимся туда-сюда платформам Халку все-таки не приходится – но в некоторых местах управлять с клавиатуры все равно неудобно. Самое ужасное – это выбор цели, который, похоже, подразумевает, что за клавиатурой тоже сидит мутант, у которого на правой руке сбоку растет еще одна маленькая ручка. Хорошо хоть, что выбирать цель нужно не так часто.

Мы уже перевалили за середину рецензии, и еще ни разу не упомянули про то, что Брюс Бэннер тоже является играбельным персонажем. Между тем, миссии, где мы управляем доктором, по-своему интересны.

КТО ВТОПТАЛ ХАЛКА В ХАКИ?

ЗЕЛЕНЫЙ ВЕЛИКАН МЕНЯЕТ ЦВЕТ

Серый Халк – это исторически более раннее «второе Я» Брюса Бэннера. Если зеленый Халк представляет собой потаенные желания Бэннера-ребенка, то серая личность – это агрессивность Бэннера-взрослого. Соответственно, он гораздо умнее.

В игре у вас тоже есть возможность играть за серого Халка. Чтобы «показать свою умность», он без умолку болтает, но больше ничем (кроме серого цвета) от зеленой версии не отличается.



В том же самом окружении Брюсу приходится действовать совершенно по-другому. От солдат он прячется, либо нападает на них сзади. Двери и другие устройства взламывает, подбирая код. Собачек осторожно обходит, пока они спят. Скрытный стиль доктора и брутальный modus operandi Халка также дополняют друг друга, составляя единое целое, как и сами Брюс и Халк.

Кроме основной кампании, игра содержит различные дополнительные игровые режимы, которые открываются по мере прохождения Story Mode. Вы можете сражаться с волнами наступающего противника, стараясь уничтожить как можно больше живой силы, а в Hulk Smash! вам будет противостоять популярный российский дуэт. Узнайте, как долго Халк сможет выдерживать исполнение Belle, одновременно разрушая все, что попадется под руку! (Примечание: диск с песней приобретается отдельно).

Какие же уроки преподает нам игра The Hulk? Гамма-излучение полезно для нашего здоровья; сильный всегда прав, а бессильный у него всегда виноват. Не надо загромождать проходы пустой тарой и контейнерами с радиоактивными отходами. Игра, сделанная по фильму, тоже может быть хорошей. ■

СЮЖЕТ ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ОТЛУПИТЬ ВАМПИРА HALF-LIFE, МУТАНТА МЭДМЕНА, А ТАКЖЕ СОТНИ СОЛДАТ, РОБОТОВ И СВИНСКИХ СОБАК.

ВЕРДИКТ

Р-Р-Р! ХАЛК ЛОМАТЬ ВСЕ!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Простой, но увлекательный игровой процесс. Проработанная физика игрового мира. Дополнительные режимы «быстрой игры».

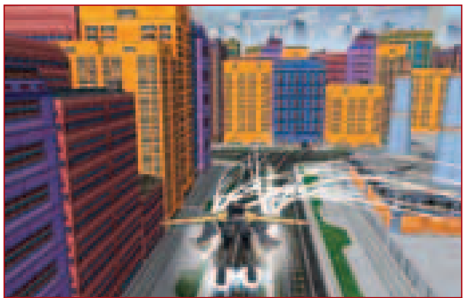
– МИНУСЫ

Немного блеклая графика. Несовершенное управление. Линейный и банальный сюжет.

Игра является продолжателем River City Ransom в деле избиения врагов деталями окружающего пейзажа. Теперь в 3D!

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox
■ **ЖАНР:** shooter ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** TDK Mediactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Vicious Cycle
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 2

http://www.robotech.com/



Города здесь очень однообразны. Куда ни взгляни, увидишь один и тот же набор домов.



Режим Guardian сочетает в себе черты Fighter и Battloid.



ROBOTECH: BATTLECRY

ПОЛЕТ «ВАЛЬКИРИЙ»

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Robotech. У одних читателей это название наверняка ассоциируется с беготней после школы домой, к телевизору с очередной серией; другие способны часами рассуждать о преимуществах японского оригинала перед компиляцией, смонтированной для англоговорящего рынка продюсером Карлом Масеком; ну а для третьих – это вообще пустой звук. Как бы то ни было, сериал оставил заметный след в истории аниме, в том числе как инструмент приобщения к японской анимации западных зрителей. Через 19 лет после первого показа Robotech американцы создали по нему видеоигру – лишнее доказательство неувядающей популярности этой вселенной среди фэнов.

В том, что разработчики трудились именно в расчете на широкий фэндом, тоже нет никаких сомнений – игра битком набита отсылками к сериалу, в ней есть все персонажи, множество локаций и аутентичная техника противоборствующих сторон из первой сюжетной арки (Macross Saga), причем для озвучки героев даже привлекли тех же актеров, чьи голоса звучали в сериале почти два десятилетия назад. Каждый, кто хотел сесть за рычаги управления трансформирующимся истребителем Veritech и навесить гроздь ракет на хвост кораблям инопланетян-зентреди, в лице Robotech: Battlecry получит исполнение желаний. Не спорим, существуют японские игры по Macross, но все они отличаются достаточно посредственной реализацией, и продавались они, скорее, за счет специально нарисованных видеороликов, нежели из-за каких-то игровых достижений. Здесь же геймплей, хоть и обладает несколькими минусами, куда приятнее – и он способен удержать интерес к аркадному шутеру, который качественными видеороликами похвастаться как раз не в состоянии.

КАК ПРЕКРАСЕН ЭТОТ МИР

Воздадим должное решению авторов строить графику на базе технологии cel-shading: эти эффекты идеально подходят для проекта с аниме в качестве первоисточника. Летный парк в точности повторяет дизайны Седзи Кавамори, а обертка из cel-shading делает трехмерные истребители не только похожими на свои рисованные прототипы, но превосходящими их по части плавности анимации и, зачастую, детализации. Получается Robotech на новом технологическом уровне, при этом четко следующий эстетическим канонам оригинала. Взрывы, эффекты дыма, огонь, характерные инверсионные следы – все выполнено в общей стилистике и вместе формирует любопытный взгляд на вселенную, которую сложно спутать с какой-либо другой. Геймеры наверняка запомнят космическое сражение с колоссальной армадой зентреди, когда особенно сильно ощущение полного погружения в

CAPTAIN JACK

САГА О ГОВОРЯЩИХ ПОРТРЕТАХ

Авторы решили не перекраивать документированный ход событий Robotech, а дополнить его, введя в повествование молодого пилота по имени Джек Арчер (Jack Archer), чья роль и достается играющему. Сюжет игры развивается в виде статичных иллюстраций, снабженных аудиороликами диалогов — далеко не лучший вариант, учитывая что в основе лежит все-таки анимационный сериал. Правда, ничего другого ожидать и не следовало...

ВЕРДИКТ

ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ



7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

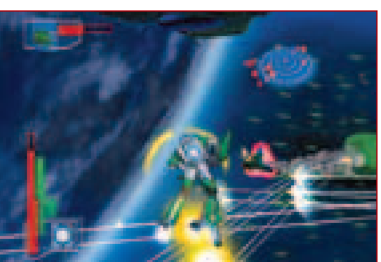
ПЛЮСЫ

Трансформации истребителя Veritech не оставят равнодушным ни одного поклонника аниме. Cel-shading пошел игре на пользу.

МИНУСЫ

К управлению придется привыкать, равно как и к однообразию этапов. Сюжетные сценки могли быть реализованы получше.

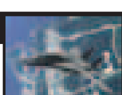
Слегка шероховатый проект с явным прицелом на любителей сериала. Далеко не самый слабый авиашутер, но не шедевр.



Дым в космосе (!) тоже выполнен в cel-shading.

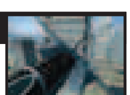
ХУЖЕ, ЧЕМ

Ace Combat 4



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Top Gun: Combat Zones



НА ВЕРШИНЕ «САМОЛЕТНЫХ» ШУТЕРОВ ПО-ПРЕЖНЕМУ ОСТАЕТСЯ РАЗРАБОТКА NAMCO.

АВИАШОУ

ДОСТИЖЕНИЯ ПРОМЫШЛЕННОСТИ XXI ВЕКА

Veritech (в японском варианте — Valkyrie YF-19) — многофункциональная трансформирующаяся боевая машина, только одна форма которой (Fighter) имеет сходство (в том числе и в вооружении) с современными самолетами-истребителями. Режим Battroid превращает ее в шагающего меха, оснащенного снайперской пушкой; а режим Guardian позволяет летать, зависать на месте и подбирать с помощью манипулятора предметы и даже людей.

КАЖДЫЙ, КТО ХОТЕЛ СЕСТЬ ЗА РЫЧАГИ УПРАВЛЕНИЯ ТРАНСФОРМИРУЮЩИМСЯ ИСТРЕБИТЕЛЕМ VERITECH, В ЛИЦЕ ROBOTECH: BATTLECRY ПОЛУЧИТ ИСПОЛНЕНИЕ ЖЕЛАНИЙ.

мир Robotech (пусть даже большинство кораблей на экране при ближайшем рассмотрении оказываются частями анимированного 2D-фона). Пожалуй, единственное слабое место графического исполнения – скучноватый ландшафт локаций. На «городских» уровнях приходится летать по мегаполисам, выстроенным из двух-трех типов зданий; такое однообразие вскоре порядком надоедает, и положение не в состоянии спасти даже возможность разрушать постройки.

ТРАНСФОРМЕРЫ

Два основных типа миссий напрямую связаны с использованием различных вариантов трансформаций вашего Veritech. В открытом космосе и поединках с вражескими асами предпочтителен режим Fighter: другие трансформации не позволяют развить скорость, необходимую для преследования пилотов-зентреди. Очутившись среди городских построек, бессмысленно сохранять форму истребителя – скорость моментально гасится окружающими зданиями, при столкновении с которыми машина автоматически превращается в Battroid, обладающий меньшей инерцией и лучше подходящий для перестрелок «на пересеченной местности». Battroid и Guardian, в свою очередь, малоэффективны на открытых пространствах, где маневренность можно без опаски принести в жертву быстроте передвижения. К сожалению, никуда не деться от ограничений, налагаемых то ли спецификой жанра, то ли ленью программистов: на уровнях ваш маршрут окружают невидимые стенки, порой излишне сурово уменьшающие пространство для маневра. В городах, например, выше нескольких метров над крышами при всем желании не подняться. Далее, у каждой из форм вашей боевой машины есть свой недостаток. Как Battroid, так и Guardian бывает сложно развернуть на пятачке под огнем противника – виновата схема управления, где функции наведения и предвижения зачем-то присвоены одной и той же аналоговой рукоятке (это касается всех приставок, включая PS2 с ее Dual Shock). Парадоксально, но самая быстрая трансформация, Fighter, не позволяет почувствовать динамику передвижения, ощутить скорость. Из-за пустоты «космических» и «небесных» уровней создается впечатление, что ваша машина висит на одном месте, а враги вращаются вокруг нее. При полетах над лунной поверхностью сложно заметить эффект от применения бустеров, разве что противники чуть отстают. Трудно сказать, почему разработчики не потратили больше усилий на реализацию наглядной «сцепки» с фоном, ведь от нее напрямую зависит целостность игры... Впрочем, лишнего наговаривать не будем: существующие проблемы не настолько велики, чтобы полностью испортить игровой процесс, а не самая низкая сложность и богатый выбор мультиплеерных миссий помогут растянуть удовольствие. Любой, кто помнит неотзывчивое управление и примитивную графику японских игр по Macross, охотно подтвердит, что детище Vicious Cycle определенно лучше всех своих дальних родственниц.

ДЛЯ ПОНИМАЮЩИХ

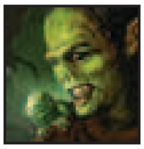
Там, где не получается взять сверхкачественным геймплеем, Robotech: Battlecry пускает в ход стильную графику и сильнодействующее (на ностальгирующих фэнов, разумеется) оружие в виде сюжета, изящно вписывающегося в общую канву сериала. Мы не станем рекомендовать игру тем, кто плохо знаком с событиями и персонажами сериала; а вот те из российских геймеров, кто помнит бытность телеканала «2x2» и может отличить Рика Хантера от Роя Фоккера, наверняка захотят опробовать в деле парк истребителей Veritech – и тут мы рискнем предположить, что игра им придется по вкусу. ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Gathering
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Triumph Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 450 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (16 Мбайт)

http://www.ageofwonders.com

ВЕРДИКТ

НЕ ПОЖАЛЕЕТЕ



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Отличный баланс, замечательный редактор карт, красочные магические эффекты, новое измерение shadow realm.

МИНУСЫ

Не совсем удобный интерфейс, всего пять кампаний, высокая сложность.

Любите ли вы HoMM или ненавидите Disciples, эта игра способна удовлетворить любого фаната TBS.

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

СВЕТ ТЕМНОЙ МАГИИ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ПЕТР ГОЛОВИН
pochta14@mtu-net.ru

Не секрет, что в последние пару лет устойчивую конкуренцию в жанре фэнтезийных пошаговых стратегий обеспечивают только две игровые серии: Heroes of Might & Magic и Age of Wonders. Да простят меня поклонники других магических TBS, но именно эти проекты сохранили в себе дух великих королей – Warlords, Master of Magic и King's Bounty.

С момента выхода Age of Wonders II прошло уже достаточно времени для того, чтобы фанаты успели соскучиться по любимому игровому миру. И вот недавно их терпение было вознаграждено выходом Shadow Magic. По сути, новая игра представляет собой add-on, хотя и выгодно отличается от большинства дополнений от конкурирующих контор.

Сюжет продолжает историю трех могущественных волшебников – Мерлина, Юлии и Меандора. Но не стоит думать, что выбор ограничится только этими персонажами. На выбор игроку предоставляется 12 различных рас, отличающихся не только внешним видом, но и магическими способностями, которые оказывают на игру весьма заметное влияние. Отныне бои проходят не только на земле, но и в новом измерении, называемом Shadow Realm, представляющем собой некий потусторонний мир, вход в который открывается с помощью необходимых заклинаний, арсенал которых, кстати, заметно расширился. Помимо обновленных заклинаний, представляющих различные магические школы, увеличено количество существ, с которыми вам придется сразиться. Геймплей не претерпел каких – либо значительных изменений. Единственное, что отличает эту игру от предыдущей части Age of Wonders, так это великолепная сбалансированность между различными расами и больший уклон в сторону дипломатии. В остальном – это все тот же AoW. Немного смущает небольшое количество новых кампаний, но этот недостаток является скорее нормой, чем досадным упущением ребят из Triumph Studios, и с лихвой компенсируется замечательными редактором и генератором карт. Графика и звук не оставляют сомнений в том, что перед нами вполне достойный продукт. Магические эффекты выглядят просто великолепно, а анимация монстров и возможность масштабирования изображения на порядок выше того, что можно увидеть в том же HoMM.

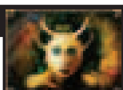
Итак, что мы имеем в итоге? А имеем мы замечательный образец того, как надо делать пошаговые стратегии. AoW: Shadow Magic – отличная игра, способная удержать перед монитором значительную часть поклонников TBS, которым в последнее время есть из чего выбирать и с чем сравнивать. ■



Кажется, эти ребята еще не знают, с кем связались.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Age of Wonders II



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Heroes of Might & Magic IV

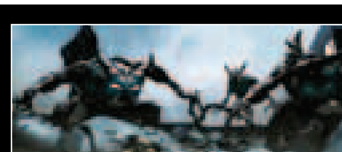


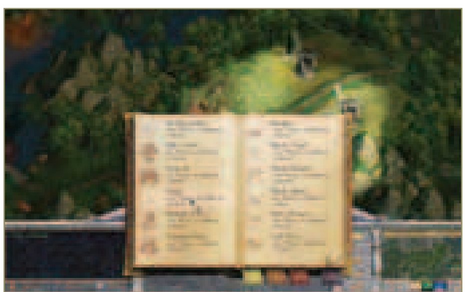
ВСЕМ ЛЮБИТЕЛЯМ СЕРЬЕЗНЫХ СТРАТЕГИЙ ПОСВЯЩАЕТСЯ.

ПОЖИРАТЕЛИ ДУШ

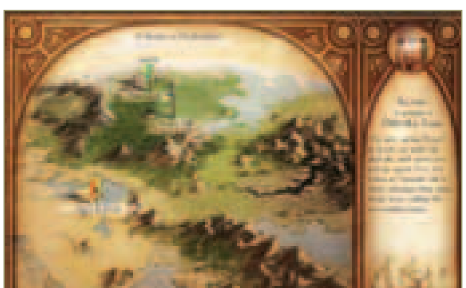
FEAR OF THE DARK

Среди всех новых типов существ, с которыми придется встретиться во время игры, особо выделяются обитатели параллельной реальности, называемые Shadow Demons. Первоначально эти ужасные насекомоподобные твари существовали в людских кошмарах, но злая магическая воля выпустила их на свободу. Теперь они черпают энергию из страхов и способны подчинять своей воле попавших в их мир существ, отнимая у них не только разум, но и душу.





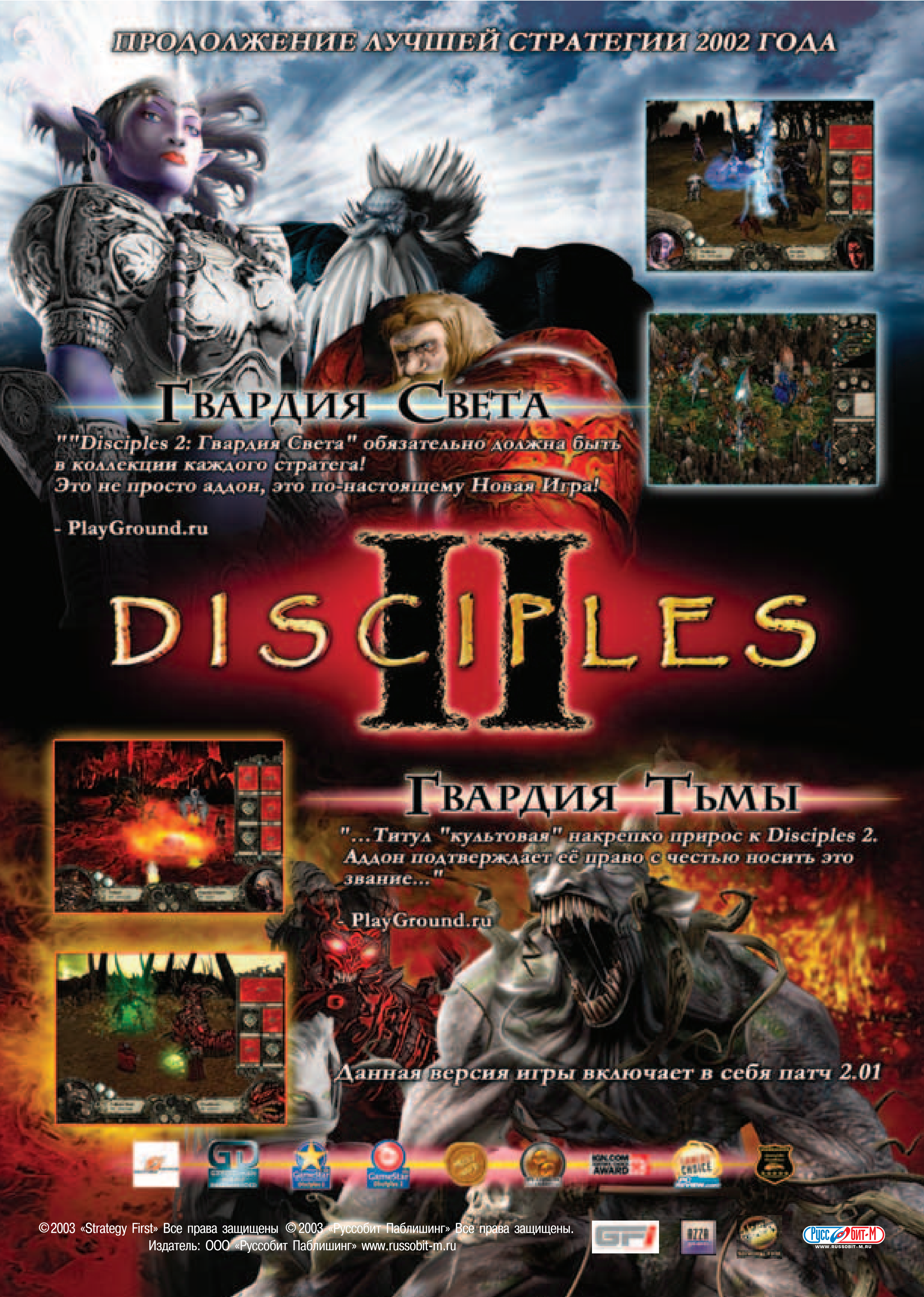
Сделать хотел козу, но, скорее всего, получится черный ангел, что тоже не плохо.



Это мир, который вам предстоит завоевать. Скоро здесь не останется пустых пятен.



Комсомолка, активистка, и просто красавица – Юлия. Из многочисленных магов и волшебников, представленных в игре, только она способна поражать врагов, не прибегая к помощи магических заклинаний.

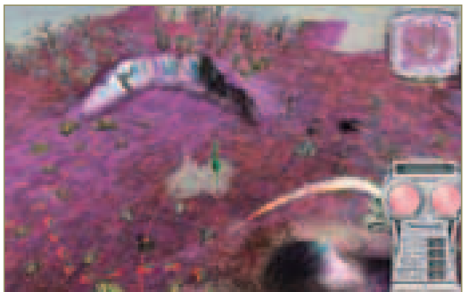

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2002 ГОДА
Гвардия Света
""Disciples 2: Гвардия Света" обязательно должна быть в коллекции каждого стратега!
Это не просто аддон, это по-настоящему Новая Игра!
- PlayGround.ru
DISCIPLES II
Гвардия Тьмы
"...Титул "культовая" накрепко прирос к Disciples 2. Аддон подтверждает её право с честью носить это звание..."
- PlayGround.ru
Данная версия игры включает в себя патч 2.01
©2003 «Strategy First» Все права защищены ©2003 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены.
Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Tri Synergy (США)/GMX Media (Европа) ■ РАЗРАБОТЧИК: Wargaming.net ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.massiveassault.com/



Возможности движка позволяют вам увидеть хоть всю карту сразу.



Противник вторгся сразу из двух соседних стран. В таких случаях лучше отступить.



Противник имел неосторожность подвести «киллервейлов» слишком близко к берегу. Ракетные установки уничтожат их в мгновение ока. А если кто выживет – на подходе страшный в гневе линкор.

MASSIVE ASSAULT

ПЕРВАЯ ПОЛНОСТЬЮ НАРОДНАЯ

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Вселенские законы сохранения действуют и в мире стратегических игр. Или красота, или глубокий геймплей и интересные военные действия. Не побоюсь сказать, что Massive Assault по сумме этих двух составляющих обходит если не все известные на сегодняшний день стратегии, то уж варгеймы – точно.

Движок поражает тщательностью выделки: от всех стоящих на берегу строений, юнитов и даже развевающихся флагов на воде видны четкие отражения, за кораблями расходятся волны, танки оставляют после себя следы гусениц, а мехи – отпечатки четырехпалых лап, самолеты отбрасывают на землю правильные тени, если одна из бомб случайно промахнется мимо стоящего на берегу танка – поднимет в воде замечательный столп брызг, но даже если и не промахнется – брызги пойдут от отлетевшей в воду башни. Отражения есть даже у облаков, а заслоняющие технику объекты вежливо становятся прозрачными. Дающий залп линкор прекрасен – он медленно разворачивает в сторону противника башни орудий, те одна за другой изрыгают смертоносное пламя и точно так же, по очереди, рвутся вокруг жертвы снаряды. После боя разделено на шестиугольники, но вместо них на карте нарисованы куда как более приятные глазу кружочки. Казалось бы – мелочь, но именно такие мелочи делают облик игры более целостным. Из-за огромного количества досконально проработанных тонкостей мир Massive Assault выглядит стопроцентно живым.

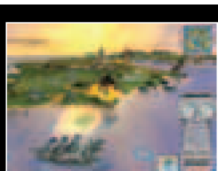
Формально перед нами практически чистокровный варгейм. Но Massive Assault ни в коем случае не пренебрегает игроком – все тонкости геймплея осваиваются в обучающих миссиях на лету. Любой неудачный ход в пределах вашей фазы можно отменить – пробуйте, думайте, экспериментируйте. Строительства нет вообще, производство есть, но в ограниченной форме. Перед каждым ходом вы вольны выставить на карту новой техники на столько-то у.е. Очень грамотно подобран состав юнитов – всего по 14 штук на каждую из двух «рас», но зато среди них нет ни одного лишнего – у каждого найдется своя область применения.

Massive Assault сочетает в себе как тактику глобальной экспансии, так и стратегию пограничной войны. А удивительно разумный искусственный интеллект с удовольствием составит вам компанию в нелегком деле ломания головы. ■

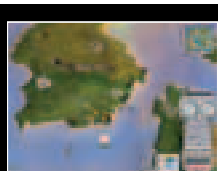
РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

ПОДРОБНЕЕ О ВОЗМОЖНОСТЯХ ДВИЖКА

Камера не привязана ни к юнитам, ни к странам – ее положением вы можете управлять по своему усмотрению. Сравните скриншоты на максимальном приближении и, наоборот, «с высоты птичьего полета» – создается впечатление, что это



две совершенно разные игры. И обратите внимание, как грамотно предугадавший



мою атаку компьютер расположил ракетницы глубоко в тылу своей страны.

ВЕРДИКТ

ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ



9.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Очень сильная графика, интересная система ведения боя, оригинальная концепция, огромное количество уровней.

– МИНУСЫ

Единственный измысленный нами недостаток – отсутствие большой кампании, раскрывающей историю мира.

Практически идеальная стратегия. Как для любителей красивой графики, так и для ценителей филигранного геймплея.



Брифинги выполнены в стиле сводок с фронта.

СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ Command & Conquer: Generals



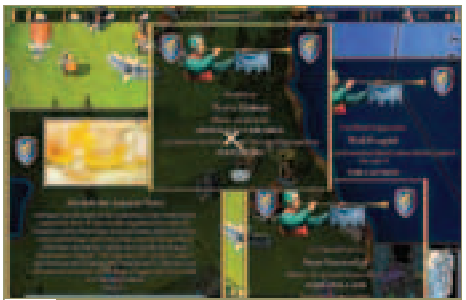
ЛУЧШЕ, ЧЕМ «Русский Фронт»



САМЫЙ КРАСИВЫЙ НА СЕГОДНЯ ВАРГЕЙМ. И ПРОСТО ОТЛИЧНАЯ ИГРА.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First (США)/GMX Media (Европа) ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 266 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.gmxmedia.net/cotn/



Новости. Соседи обиделись, мы их осадили, монарх доволен, а на флоте – реформа.



На максимальном удалении. Видно и вправду больше, но управлять неудобно.



Во время битвы за Tiundaland в лесах королевства объявились загадочные жуки. Ничего не остается, кроме как сказать гордое «Пффф!» и смириться с повышением цен на корабли.

EUROPA UNIVERSALIS: CROWN OF THE NORTH

СТРОГО НА СЕВЕР

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Существуют два основных способа создания дополнений: можно, например, собрать несколько новых кампаний повышенной сложности для настоящих фанатов. А можно, наоборот, сделать ставку на новичков и выпустить миссии попроще. Europa Universalis: Crown of the North выбрала второй путь, но так и осталась зубодробительной стратегией, недоступной большей части игроков.

STAND-ALONE

По количеству инноваций Crown of the North легко тянет на звание полноценного продолжения: не осталось буквально ни одного аспекта игры, который не подвергся бы тотальной переработке. Полем брани ныне служит не Европа, а всего лишь три северные страны – Швеция, Дания и Норвегия. Из интерфейса пропала целая панель, в которой раньше делалось буквально все. Соответственно, возросла функциональная нагрузка, приходящаяся на игровую карту – строения отныне видны прямо на земле нужной провинции, появились рисованные деревья, трава, камни и прочие достижения НТР, а меню постройки вызывается обычным кликом. Сражение, как и прежде, ведется не столько против внешних врагов, сколько за внутреннее благополучие – жизненно важно поддерживать баланс между интересами церкви, дворянства, горожан и крестьян. Каждое ваше действие вызывает поддержку некоторых групп населения и неодобрение других, и лишь поддержание баланса принесет мир и процветание. Разнообразие вносят то и дело возникающие из ниоткуда случайные события из жизни средневековья.

МИКРОСКАНДИНАВИЯ

К сожалению, игра потеряла ощущение глобальности происходящего. Враждующих сторон шесть, но бесподобная дипломатия из Europa Universalis II деградировала до двух кнопок – «заключить мир» и «принести дары». Потребовать, например, контрибуцию или аннексию нельзя. Соответственно, ни о каком осмысленном объединении нескольких сторон говорить не приходится. Серьезно изменилась и система ведения внутренних дел страны – исчезло практически все долговременное планирование. Вместо этого, на отношение к вам, как правителю, практически влияют только выборы, сделанные в случайных событиях. Заметно желание разработчиков упростить Europa Universalis II, сделать ее более доступной – увы, из игры вырезали самое интересное, оставив одни только завоевания, в которых она проигрывает едва ли не любой классической RTS. Более того, в игре нет обучающих миссий, а многие действия можно осуществить только нажатиями «горячих клавиш». Попытка сделать игру дружелюбнее привела к ее оболваниваю и потере самых интересных частей геймплея. ■

ВЕРДИКТ

А СМЫСЛ?



6.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Улучшенная графика, приятная рисованная карта, упрощенный интерфейс, нетребовательный движок.

МИНУСЫ

Нет обучающих миссий, откровенный недостаток настроек, отсутствие ощущения «битвы за Европу».

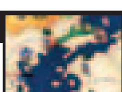
Дополнение для несуществующей целевой аудитории. Научиться играть слишком сложно, бросить играть слишком легко.



Не мешайте отдыхать взрослым людям!

ХУЖЕ, ЧЕМ

Europa Universalis II



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Chariots of War



ЕДВА ЛИ НЕ УНИКАЛЬНЫЙ СЛУЧАЙ – ДОПОЛНЕНИЕ СЕРЬЕЗНО УСТУПАЕТ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЕ.

ГОЛОСА С ТОЙ СТОРОНЫ

ЭТИ КРОВОЖАДНЫЕ ТРАНСПОРТНИКИ

Обозреватель сайта http://www.gamespy.com жалуется на ошибки в игре: «Если вы решите погрузить войска на транспорт – обязательно выгрузите их на соседней клетке, иначе они исчезнут и уже никогда не ступят на твердую землю. Хуже того, их духи будут продолжать занимать место на корабле. Безусловно, эта ошибка будет исправлена, но сейчас она серьезно мешает нормальной игре». «СИ» подтверждает: войска действительно иногда пропадают.




Вампиры
кровавая и шокирующая
история
1С
Idol
PAN VISION
snowball.ru
технология творчества

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Strategy First
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 233 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (8 Мбайт)

http://www.disciples2.com/



Каждый уважающий себя демон в зрелом возрасте просто обязан отрастить крылья.



В «злом» дополнении черных драконов заменили на белых, а красных – на зеленых.



В высоких разрешениях панель интерфейса заканчивается элегантным изгибом. Интересно другое – что это за квадратная дырка посреди карты? Господа студенты, немедленно верните затычку!

DISCIPLES II: SERVANTS OF THE DARK

ОБРАТНАЯ СТОРОНА МЕДАЛИ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Отчитавшись по поводу первого дополнения к Disciples II: Dark Prophecy (внимательно см. #14 (143)), мы ждали Disciples II: Servants of the Dark без особого энтузиазма. Разработчики из Strategy First обещали нам точную копию Guardians of the Light, но с двумя злыми расами в главных ролях. Ну что в этом может быть интересного?

И, действительно, SotD больше всего похож на похищенного в младенчестве близнеца королевских кровей Disciples, взращенного на улице. Не считайте это недостатком: девелоперы позиционируют дополнения не как первый и второй, а как два первых.

ЭТО БЫЛО, БЫЛО...

Тактико-технические характеристики SotD в точности повторяют ТТХ его светлого собрата: для нас приготовили всего две новые кампании, по три уровня в каждой. К счастью, сюжеты (а с ними и цели миссий) полностью оригинальны – вы своими руками будете осуществлять то, что в GotL воспринималось как не зависящая от игрока данность. Сыграть в дополнительные миссии, как и в прошлый раз, можно только при наличии экспортированного героя, как минимум, двенадцатого уровня, но и отсутствие нужного файла снова не станет фатальной проблемой – на диске прилагаются герои, производимые отделом генной инженерии Strategy First в промышленном порядке. Галерея арта к игре – опять на втором диске, а генератор случайных карт – на положенном ему месте. И даже вышедший патч, исправляющий, в основном, косметические недочеты, с одинаковым удовольствием устанавливается на любое дополнение.

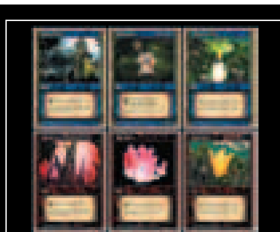
ПРАКТИЧЕСКИЙ МАРКЕТИНГ

Помнится, 3DO, пока была жива, постоянно пыталась продать нам одну и ту же игру как можно больше раз. Но даже она не додумалась разбивать дополнения по расовому признаку. Strategy First изобрела оригинальный способ продвижения продукта – под вывеской двух новых add-on'ов нам второй раз продают немного повзрослевшую Disciples II: Dark Prophecy. Весь устроенный вокруг выхода дополнений балаган – ни что иное, как масштабная рекламная кампания для привлечения новых игроков, еще не знакомых с играми серии – четыре полноценные кампании из Dark Prophecy выглядят более привлекательно, чем всего шесть новых миссий. Некстати говоря, по завершении игры нам настойчиво рекомендуют сохранить героя. О третьей части все еще ничего не слышно – неужели грядет еще один add-on? ■

DISCIPLES II: BLADES OF WAR

ТИХИЕ РАДОСТИ COLLECTOR'S EDITION

Вынесенное в заголовок врезки название никак не относится к компьютерным играм. Это карточная игра, колоды карт для которой можно найти в коробках с коллекционным изданием Dark Prophecy. Карты делятся на четыре типа – по расовой принадлежности – Империя, Нежить, Кланы и Легион. Остальные правила слизаны с Magic: The Gathering, что не так уж и плохо – за десятилетия развития ничего лучше в карточных играх еще не придумали.



ВЕРДИКТ

ЗЛОДЕИ!



8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

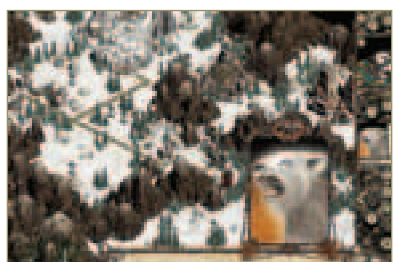
ПЛЮСЫ

Две новые и четыре старые кампании, косметические улучшения интерфейса, поддержка высоких разрешений.

МИНУСЫ

Всего шесть новых одиночных миссий, нет новых юнитов, строений, заклинаний или рас.

Один в один Guardians of the Light с той лишь разницей, что в новых миникампаниях играть нужно за демонов и нежить.



Мы – поссланцы великого Вотана, my preciousssss...

ТОЧНО, КАК

Disciples II: Guardians of the Light



БОЛЬШЕ, ЧЕМ

Disciples II: Dark Prophecy



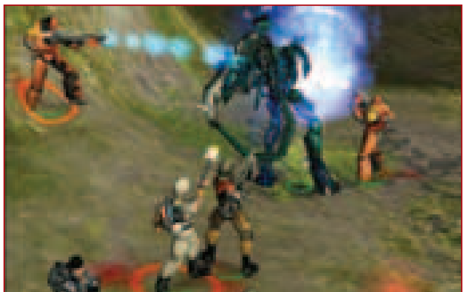
ЛУЧШЕ БЫ ВЫПУСТИЛИ ОБА ДОПОЛНЕНИЯ В ОДНОЙ КОРОБКЕ.

■ ПЛАТФОРМА: PS2, Xbox ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК: Zono ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.eagames.com/official/avp_extinction/



Впечатляющая схватка. Не на жизнь, а на смерть. Делайте ставки, господа!



Четыре на одного. Скажете – нечестно? Ничего подобного. Неизвестно, кто останется в живых.



Трехмерные модели персонажей, если присмотреться, слегка угловаты. Однако в разгаре сражений подобным вещам значения не придаешь.

ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION

ПО ЗАКОНАМ ДЖУНГЛЕЙ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Казалось бы, сравнивать чужих и хищников так же некорректно, как проводить параллели между Сигурни Уивер и Арнольдом Шварценеггером. Впрочем, если поискать, у всех найдется нечто общее. Как пример, укротительница чужих и повелитель хищников давно оставили свои следы на Аллее славы в Голливуде, а две расы совершенно различного происхождения уже на протяжении нескольких лет вполне успешно уживаются в пределах одной вселенной. Ну и что такого, что слово «уживаются» в нашем случае не совсем уместно?

Aliens vs. Predator – одна из самых популярных торговых марок Fox Interactive. Загнать в одну клетку хищника и чужого – идея, по своей сути, лишенная смысла и в то же время гениальная, раз нашла немалое количество почитателей. Предположу, что многие из вас знакомы с серией ошеломительных шутеров от первого лица.

Перенести сумасбродное действо в плоскость стратегии в реальном времени – вполне закономерная амбиция. Только кардинально сменить место прописки на next-gen-платформы, где RTS слывет чуждым жанром, – странный каприз. Казалось бы, совершенно неоправданный. Только вправе ли мы осуждать? Смелый прыжок через бездну совершен, и результат перед вами.

Правда, нагляднее всего проект представлен на Xbox. Мой персональный фаворит в лице PlayStation 2 заметно проигрывает по части передачи деталей – не заметно проработки мелких нюансов. Черный ящик способен воспроизводить более плавную и одновременно четкую картинку. Тем не менее, следует признать, стратегические и экшн-элементы подаются равнозначными порциями. А это, пожалуй, главное.

ДЕКОРАЦИИ СЛЕДУЮЩЕГО ВЕКА

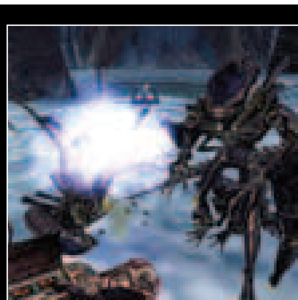
Затея со стратегией в рамках Aliens vs Predator напрашивалась сама собой. Чужие, хищники и пехотинцы – расы, обремененные своими предысториями и особенностями. Несколько подвидов, пара-тройка выделяющихся особей, и описания юнитов готовы. Все гениальное просто.

Трехмерный ландшафт с изометрической перспективой будет знаком всем поклонникам и, более того, ненавистникам жанра. Мини-карта зажата в правом углу; дисплей, отображаю-

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

Игр под лейблом Aliens vs. Predator за всю историю компьютерных и видеоигр вышло несколько штук, включая beat 'em up для аркад и легендарный FPS для Atari Jaguar. Но все же наибольшей популярности достигло творение Rebellion, вышедшее в 1999 году и установившее новую планку качества и оригинальности для FPS. Сиквел не заставил себя долго ждать и порадовал всех поклонников первой части в 2001 году. Год спустя Aliens vs. Predator 2 обзавелась отличным дополнением Primal Hunt. Настоятельно рекомендуем к ознакомлению.



ВЕРДИКТ

THUMBS UP!



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Выверенный геймплей и непобторимая атмосфера выливаются в по-настоящему аддиктивную консольную RTS.

– МИНУСЫ

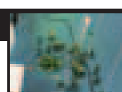
К недостаткам можно отнести лишь небольшую продолжительность грандиозного шоу и непоколебимую камеру.

Разношерстная братия уверенно ведет себя на полях RTS. Вероятно, в будущем нас ждут покорения вершин других жанров.

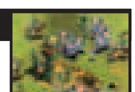


Апгрейды пехотинцев – главное достояние.

ХУЖЕ, ЧЕМ Army Men: RTS



КРАСИВЕЕ, ЧЕМ Age of Empires II



ПОЯВЛЕНИЕ ЛЮБОЙ RTS НА КОНСОЛИ – УЖЕ СОБЫТИЕ.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Продолжение легендарной серии авиасимуляторов «Фланкер».
- Новые самолеты - штурмовики Су-25 и А-10, а также истребитель F-15
- Усовершенствованная модель управления самолетом
- Новые графические эффекты
- Встроенный редактор миссий
- Воздушные бои в небе над Кавказом и Крымом
ФИРМА «1С»
Eagle Dynamics
©2003 Eagle Dynamics. Все права защищены.
©2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
Lock On
СОВРЕМЕННАЯ БОЕВАЯ АВИАЦИЯ

http://www.eagames.com/official/avp_extinction/



Микроменеджмент на геймпаде – сложное условие. Главное – не возмущаться.



Не стоит полагать, что исход битвы предрешен. Ситуация может еще тысячу раз измениться.



Качество картинки в Xbox-версии заметно превосходит те красоты, на которые способна PlayStation 2. По остальным же параметрам обе инкарнации игры совершенно идентичны.

ПЕРЕНЕСТИ СУМАСБРОДНОЕ ДЕЙСТВО В ПЛОСКОСТЬ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ – ВПОЛНЕ ЗАКОНОМЕРНАЯ АМБИЦИЯ.

щий всю необходимую информацию, съедает нижнюю часть экрана, а все остальное отведено под кинематографическое отображение действа. Назначение всех кнопок можно сконфигурировать по своему усмотрению, правда, и настройки интерфейса по умолчанию грамотно продуманы. Как многие могут подумать, джойстик в руках стратега – позорное оружие. Не стану опровергать истину – лучше прирученной мышки ничего не найти, но ко всему можно привыкнуть. Яркий пример – знакомство с переосмыслившей многие аспекты своей жизни Ларой. Приноровитесь к управлению, и The Angel of Darkness станет вашей «настольной книгой». Так и здесь – стоит лишь попробовать и не морщить понапрасну нос. Создатели четко следуют давно прописанным уставам жанра – выбрать юниты, направить, атаковать, и как бонус, установить агрессивное поведение. Раздражает другое – трехмерный движок не предполагает возможности вращения камеры. Чужие лазают по холмам и долинам, но вам никогда не получить наиболее приемлемый вид для каждой ситуации.

СЕЗОН ОХОТЫ ОТКРЫТ

Игра на стороне чужих предполагает настоящую проверку ваших способностей. Зачастую миссии начинаются без королевы, и приходится возиться с яйцами, самолично заражать потенциальных носителей и таким скверным образом выращивать чужих. Процесс практически необратимый. После зачистки поля битвы вся территория будет засыпана трупами и ищущими новых жертв тварями. Как вариант, необходимо давать задания дронам, собирать павшие тела и доставлять их в качестве жертвоприношений королеве. Чужие требуют постоянного внимания к себе. Все необходимые апгрейды можно приобрести у королевы на очки, заработанные за зараженные и убитые тела. Возможность плеваться в душу противников кислотой служит неплохим вознаграждением за подвиги.

Хищники – прямая противоположность. Самые сильные юниты во всей игре, обладают способностью скрываться и регенерировать здоровье. Но минусы и недостатки и тут найдутся. Зубастых может быть меньше всего на поле боя, да и условия по набору очков у них гораздо хуже – собрать мешок вражеских черепов удается далеко не всегда. Таким образом, баланс четко соблюден. Апгрейды малозначимы – кому потребуется целая подборка различных режимов видения? Впрочем, туман войны может быть действительно самой досадной помехой на пути к славе. У каждого юнита имеется свой тип оружия, и обыкновенная тактика – «ударил-убежал». Пехотинцам создали все условия для скорейшего отправления в рай: оружие неэффективное, да и сами по себе люди сильно уязвимы. Зато мощные апгрейды и дешевизна воспроизводства сразу ставят все на свои места.

КОНФЛИКТ

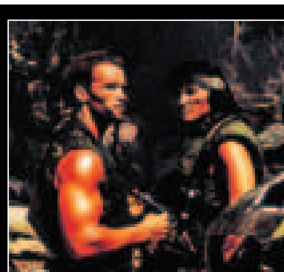
Три стороны предполагают различные стили игры. Только наслаждаться этим приходится недолго – три кампании проходятся за пару дней. Семь миссий за расу – насмешка или привычная лень создателей? В этом плане сильно огорчает отсутствие мультиплеера, способного по традиции продлить жизнь любой игре. ■



ДРУГАЯ СФЕРА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

НА БОЛЬШИХ ЭКРАНАХ

Режиссер оригинального фильма «Чужой» (1979) – Ридли Скотт. Главную роль исполняля Сигурни Уивер, которая позже снялась в остальных частях сериала. «Хищник» с Арнольдом Шварцнегером появился на экранах в 1987 году, а в 1990 году обзавелся мрачным сиквелом с другими актерами. В 2004 году к выходу готовится фильм Alien vs. Predator. Режиссером выступает Пол Андерсон, известный по фильмам Resident Evil и Mortal Kombat. Ждем с нетерпением!




Златогорье 2
• обширный игровой мир: более 200 уникальных локаций;
• три огромных страны, каждая со своей историей и традициями;
• более 400 колоритных персонажей, различно настроенных по отношению к главному герою;
• множество разнообразных предметов экипировки, оружия и доспехов;
• интерактивный игровой мир, предоставляющий возможности взаимодействия с игровыми объектами;
• визуализация предметов экипировки героя в игровых сценах;
• новый игровой движок под названием AGE Engine;
• возможность управления партией;
• усовершенствованный алгоритм поведения противников;
• тактические элементы сражений: наличие прицельных ударов, возможность быстрой замены оружия, различные способы построения участников боя.
defender
ПРОВОДИТ НОВУЮ СУПЕР АКЦИЮ
ВНИМАНИЕ !!!
ЛУЧШИЕ УСТРОЙСТВА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ
Оптическая мышь Defender Ergo Office 2220, PS/2, 5 кнопок + 1 колесо-кнопка
специальная игровая клавиатура Defender Gaming Новейшая разработка!
РЕКОМЕНДОВАНО РУССОБИТ-М
РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ defender
подробности - на упаковках игры.
defender
www.defender.ru
BURUT
© 2003 Burut. All rights reserved. © 2003"Руссобит Паблишинг"
Издатель «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Изготовлено в России.
г. Сергиев Посад , Московское шоссе, д.2 Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90; e-mail: office@russobit-m.ru,
Адрес в интернете: www.russobit-m.ru
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

БЕШЕНЫЙ ПЕС



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Mad Dog McCree
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
American Laser Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 100 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Переиздание классического шутера под световой пистолет. Видеоролики – теперь в 352x240!





В начале девяностых эта игра для многих стала откровением. Стрельба по «почти реалистичным» актерам, когда о трехмерной графике могли задумываться разве что самые смелые мечтатели, считалась настоящим прорывом в игростроении. Прошли годы, мир изменился, третье измерение вошло в каждый дом. Mad Dog McCree обзавелся видеороликами приличного качества и движком под популярную ОС Windows. Игровой процесс же не изменился ни на йоту – таинственный stranger все так же ловко спасает шерифа, расправляется с бандитами, целит в черные окна и тушит бикфордов шнур метким выстрелом. Бриллианты вечны. ■

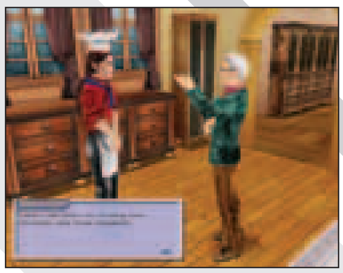
РЕСТОРАННАЯ ИМПЕРИЯ

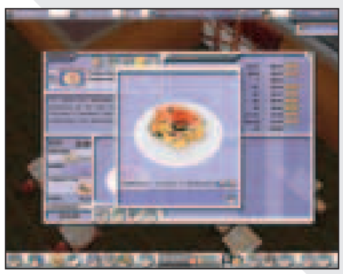


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Restaurant Empire
ЖАНР:
management
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Акелла
РАЗРАБОТЧИК:
Enlight Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/

Резюме: Симулятор сети ресторанов. По крайней мере, здесь вас не задавит некая мегакорпорация на букву «М».





Небезызвестный Тревор Чан выпускает новую игру со своим старым, фирменным, размахом. Вам доступны абсолютно все стороны управления делом отравления желудков работающих обывателей – от контроля за подбором персонала и настройки меню до планирования интерьера и указания расположения столиков. Для пущей оригинальности в игру добавлен сюжет, раскрывающийся между уровнями в беседах с NPC.С любовью возведенное заведение переходит из миссии в миссию, а требования в заданиях будут неуклонно расти. А там, глядишь, придет пора открывать и второй ресторан, и третий – и берегись, монструозный «Омнифуд»! ■

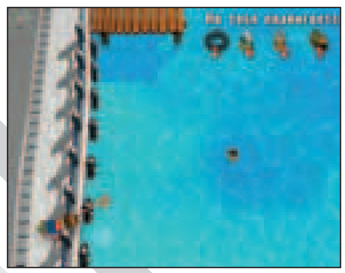
ВОКРУГ СВЕТА: СПАСТИ АНТАРКТИДУ!



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Great Journey
ЖАНР:
adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
troll.ru\1C
РАЗРАБОТЧИК:
Rebelmind
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://troll.ru/

Резюме: Неожиданно приятная игра для возрастной категории «от 2 до 99». Не про муми-троллей.





«Вокруг света» – простой и душевный квест на экологические темы. Игра построена по классической схеме – трехмерные персонажи разгуливают по живописным плоским задникам, выискивая на них активные объекты или способы применить носимые в рюкзаке вещи. Время от времени процесс разбавляется забавными мини-играми. И если не мы, сказочный злодей Маньяччо Мусорини превратит нетронутую Антарктиду в огромную свалку отходов цивилизации. Игроку на выбор предлагаются два героя – непоседливый мальчишка Чижик и любопытная девочка Ириска. И пусть сюжет один на двоих, он не оставит равнодушным ни одного ребенка. ■

БАШНЯ

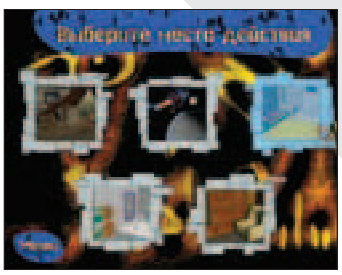


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Hanoe Tower
ЖАНР:
logic
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Idigicon
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 300 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

Резюме: Ханойские башни – они в России ханойские башни.





Приятно, когда разработчики, закладывая в основу новой игры веками известную концепцию, не стесняются при этом снабдить проект милой графикой. «Ханойские Башни» – как раз из таких. Дано: три столбика, три (как минимум) диска разных диаметров. Задача – переложить диски с одного столбика на другой в условиях ровно одного ограничения: запрещается ставить «большой» диск на диск меньшего размера. Башни и их окружение полностью трехмерны, а посему никто не запрещает вращать камеру, как заблагорассудится. Выигрышная тактика, кстати говоря, давно известна – попробуйте, сможете ли вы найти ее сами? ■

ДОРОГА НА ХОН-КА-ДУ

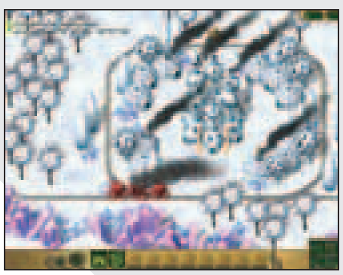


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Дорога на Хон-ка-ду
ЖАНР:
RTS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Бука
РАЗРАБОТЧИК:
Громада
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://buka.ru/

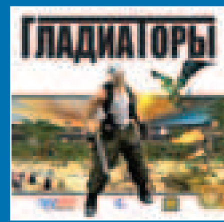
Резюме: Психоделическая стратегия в реальном времени из жизни поездов.

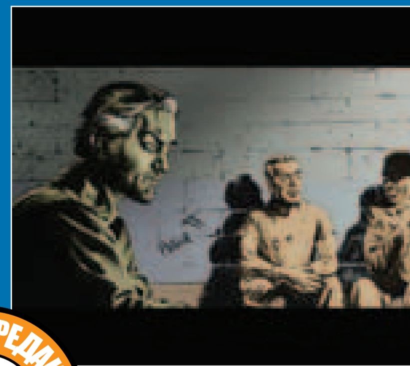




«Дорога на Хон-ка-ду» продолжает ряд традиционно безбашенных проектов, которые не могли быть созданы нигде, кроме как в России. В самом деле, кто мог бы подумать, что юнитов из типичной RTS можно лишить свободы передвижения, ограничив маршрут их движения самыми настоящими стальными рельсами? Оказалось, что игра от этого ничего не теряет. Наоборот, приходится рассчитывать маршруты подопечных, продумывать пути отступления и искать способ собрать идеальную машину уничтожения из локомотива и различных видов цепляемых к нему пушек и вагончиков. Получается стратегия с элементами не тактики, но логики. ■

ГЛАДИАТОРЫ





ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
The Gladiators: The Galactic Circus Games
ЖАНР:
RTS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК:
Eugen System
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 350 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.russobit-m.ru/rus/

Резюме: Ударная тактическая RTS в лучших традициях Starship Troopers. Здесь тоже есть полчища жуков.





Гладиаторские бои на сей раз не имеют никакого отношения к Древнему Риму. Отправляясь в космос, майор американской морской пехоты Грег Каллахан и не подозревал, что в миллионах световых лет от родной планеты ему придется участвовать в смертельно опасных сражениях не на жизнь, а на смерть. Противостоят его генетически воссозданным товарищам, как и положено, орды кровожадных инсектоидов и легионы хладнокровных роботов. И если нанимать солдат или технику не возбраняется, то от строительства базы разработчики решили отказаться – все-таки ее возведение и прочая возня с ресурсами серьезно снижали бы динамику игры. Хитроумно продуманные карты созданы так, что вам всегда найдется, где проявить свой тактический гений, игра постоянно держит в напряжении и заставляет искать нетривиальные способы изведения противника. Из прочих достоинств отмечаем вполне конкурентоспособный движок, по-ролевому продвинутую систему развития персонажа, огромное количество заскриптованных сценок, интерактивный мир с массой нетривиальных возможностей, очень либерально настроенную камеру и преудобное управление. Ну и, разумеется, очаровательное личико главного героя и возможность сохраняться во время миссии. Играем! ■

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Завершились региональные отборочные WCG Russia 2003. Кто-то отправился на заслуженный и длительный отдых, а наиболее успешные игроки вовсю тренируются перед национальным финалом. Скоро мы узнаем имена семнадцати счастливчиков, которые поедут в Корею защищать честь страны, но об этом в следующем выпуске «Киберспорта». А сегодня в номере вас ждут: рассказ о чемпионате по «Ил-2: Забытые сражения» в рамках МАКС 2003, итоги QuakeCon, интервью с M19*LeXeR'ом и новости WCG Russia 2003.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПО «ИЛ-2: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ»

Просыпаюсь. Утренняя тряска в метро, затем электричка. До Жуковского осталось совсем немного. Именно в этом городе в конце августа состоялся Международный Аэрокосмический Салон (МАКС 2003). Подъезжаю к аэродрому. Взор невольно устремляется в небо, где раздаются раскаты грома. Иду дальше, туда, где люди. Народу – миллион, а то и больше. По обе руки валом всякой летающей техники всех стран и народов. Тут и МиГи, и Су, и Яки. Закончив осмотр, иду в сторону возбужденной толпы, стоящей у заграждения, в нескольких десятках метров от взлетно-посадочной полосы. Зрелище начинается. Вот «Русские витязи» устремились в небо с рокотом, подобным взрыву. Пять самолетов Су-27 известной пилотажной группы своими маневрами в небе радуют и юного зрителя, и опытного эксперта авиационного искусства. Помимо «Витязей» мастерство необычайной красоты демонстрировали летчики из «Стрижей», «Руси», а так же зарубежные асы: «Frecce Tricolori» из Италии и «Patrouille de France» из Франции. Вкратце – это МАКС 2003 во всем его очаровании. Для описания события должным образом моей рубрики никак не хватит, так что оставлю это для экспертов и перейду к делам киберспортивным.

22-23 августа в рамках МАКС 2003 на стенде компании «1С» прошел чемпионат по «Ил-2: Забытые сражения». В первый день были индивидуальные состязания. Более 50 участников из России, Украины и Югославии собрались побороться за «место в небе». А днем спустя мастер-класс демонстрировали пары, и в обеих номинациях не было равных ребятам из команды Flying Barans. Результаты соревнований:

После чемпионата мне удалось поймать Viks'a и задать ему несколько вопросов:

В РАМКАХ МАКС 2003 НАСТОЯЩИЙ ПРАЗДНИК ЛЮБИТЕЛЯМ АВИАСИМУЛЯТОРОВ ПОДАРИЛ THRUSTMASTER – ПРОИЗВОДИТЕЛЬ ДЖОЙСТИКОВ КЛАССА «HI-END». НА ПРОСТОРНОЙ И ГОСТЕПРИИМНОЙ «ТЕРРИТОРИИ THRUSTMASTER» ВСЕ ЖЕЛАЮЩИЕ МОГЛИ СКОЛЬКО УГОДНО ПОЛЕТАТЬ В «ИЛ-2: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ», А ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ИГРОКИ КОМАНДЫ THRUSTMASTER ПРОВОДИЛИ НЕОБХОДИМЫЙ ИНСТРУКТАЖ ДЛЯ НОВИЧКОВ. ДОПОЛНЯЛ КАРТИНУ ОТЛИЧНЫЙ ВИД НА ВЗЛЕТНО-ПОСАДОЧНУЮ ПОЛОСУ. ГОСТИ «ТЕРРИТОРИИ» МОГЛИ НАБЛЮДАТЬ ЗА МАСТЕРСТВОМ ЛЕТЧИКОВ НЕ ТОЛЬКО В НЕБЕ, НО ТАКЖЕ ВО ВРЕМЯ ВЗЛЕТА И ПОСАДКИ САМОЛЕТОВ.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО «ИЛ-2: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ» НА МАКС 2003

СОСТЯЗАНИЯ 1Х1:
1 место – FB.Viks – 30 минут полета на реактивном самолете L-39 и джойстик от Saitek;
2 место – FB.Kgach – 20 минут полета на реактивном самолете L-39 и джойстик от Saitek;
3 место – FB.Storm – джойстик от Saitek и игры от «1С».

СОСТЯЗАНИЯ 2Х2:
1 место – FB (Viks, Kgach) – 80 минут полета на реактивном самолете L-39 и два джойстика от Saitek;
2 место – FB (Loft, TL) – 40 минут полета на реактивном самолете L-39 и два джойстика от Saitek.


Команда Thrustmaster в полном составе.

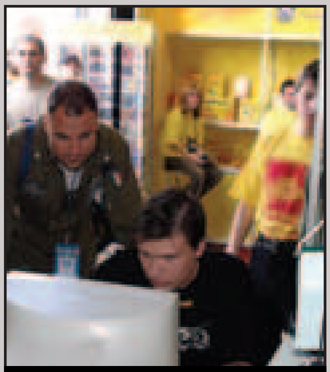
«Страна Игр»: Привет, представься читателям.
FB.Viks: Виктор Сечной, 22 года. Учусь в МГУС и работаю.

СИ: Расскажи о своих достижениях?
FB.Viks: Моей первой крупной победой стал турнир по бета-версии «Ил-2: Штурмовик» на МАКС 2001. И уже в этом году я выиграл индивидуальные соревнования в Питере, чемпионат на выставке Comtek 2003 и июньские парные состязания в «Нетленде».

СИ: А как у тебя обстоят дела в настоящем небе?
FB.Viks: Имею трехчасовой стаж полета на Як-52 и L-39, а также выполнил два прыжка с парашютом.
СИ: Известно, что самое трудное в работе пилота – это взлет и посадка. В «Ил-2: Забытые сражения» данные маневры выполнить не менее сложно, чем в действительности. Расскажи о том, как правильно действовать?
FB.Viks: Для взлета: включаете двигатель, выпускаете закрылки (не на всех самолетах), даете полный газ и, при достижении взлетной скорости, тяните штурвал на себя. После отрыва от земли убираете шасси. Для посадки: ищите подходящее для приземления место, выпускаете шасси и закрылки, выбираете глиссаду (траектория захода на посадку). Затем необходимо отрегулировать скорость так, чтобы она не падала ниже минимальной, в данном случае – посадочной. Непосредственно над полосой производите выравнивание самолета и полностью сбрасываете газ. После этого осталось лишь затормозить (но не сразу) и после остановки выключить двигатель. ■



FB.Viks – один из лучших игроков в «Ил-2» в мире.


FB.Viks объясняет настоящим итальянским пилотам, как летать в «Ил-2: Забытые сражения».

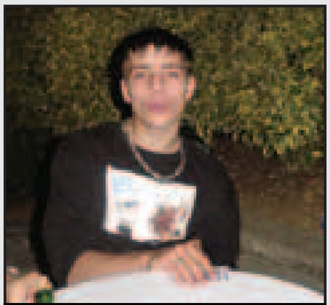
РАССКАЗ О QUAKECON 2003

14-17 августа в США (Даллас, Техас) состоялся крупный турнир по Quake3 и Return to Castle Wolfenstein – QuakeCon 2003. Эти соревнования проходят при поддержке компании id Software вот уже 9 лет. Как и в прошлом году, покорять Америку отправился M19*LeXeR из Санкт-Петербурга. Ровно 12 месяцев назад выступление питерца многие назвали феноменальным. Не проиграв ни одной дуэли на турнире, Алексей Нестеров (так зовут нашего героя) получил $20000 призовыми и статус национального героя. Только одно получение американской визы вызвало небывалый ажиотаж среди российских болельщиков – ранее выйти из посольства США с улыбкой не удавалось ни одному киберспортсмену. Буквально за месяц до QuakeCon 2003 LeXeR довольно удачно сыграл на соревнованиях ESWC во Франции, заняв третье место, и ничто не предвещало угрозы. Однако дважды стать победителем LeXeR не смог, уступив по ходу турнира Daler'у. А выиграл чемпионат ZeRo4, разгромивший всех своих оппонентов.

После завершения QuakeCon 2003 M19*LeXeR ответил на несколько вопросов для нашего журнала:

M19*LeXeR: Ездил за свои деньги. Все вместе обошлось мне где-то в 1500 баксов. Как-то в спешке получилось это дело. Тетя нашла мне дешевый билет лишь на 8 августа, поэтому я прилетел слишком рано до начала турнира, толком не потренировавшись.

СИ: В чем причины твоего поражения?
M19*LeXeR: В дуэли против Daler'a на pro-q3tourney4 я мог выиграть. Думал, «задавлю» его аркадой (*агрессивная игра, прим. ред.*), но исход матча определила классная стрельба противника. Мне надо было действовать



M19*LeXeR в дружеской компании за игрой в карты.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ QUAKECON 2003:

QUAKE3 1X1:
- 1 место
ZeRo4 (США) – $20000;
- 2 место
All*Z4muZ (Швеция) – $12500;
- 3 место
cK.czm (США) – $7500;
- 4 место
ic-FOX (Швеция) – $5000.

QUAKE3 CAPTURE THE FLAG 4X4:
- 1 место
Cloud9 (США) – $10000;
- 2 место
519 (США) – $7000;
- 3 место
Gunzoids (Англия) – $5000;
- 4 место
aAa (Франция) – $3000.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 6X6:
- 1 место
Infensus (Швеция) – $20000;
- 2 место
Gamepoint (Европа) – $12000;
- 3 место
Affliction (США) – $8000;
- 4 место
4Kings (Англия) – $6000.

Демо-записи самых интересных матчей во всех номинациях ищите на нашем CD.

«Страна Игр»: Привет. Твои впечатления от поездки в США и от самого QuakeCon 2003?
M19*LeXeR: Турнир хороший, но, честно говоря, в прошлом году было лучше.

СИ: Тяжело ли было получить визу в США?
M19*LeXeR: У меня в Америке живет тетя, что несколько облегчило ситуацию. Хотя все равно было непросто, даже при том, что я уже побывал в Далласе год назад.

СИ: У тебя есть спонсор, или ты поехал за свой счет?

разумнее, но с самого начала матча началось такое мясо, что уже потом я не смог перестроить свой стиль. Все решила пара моментов. Если бы Daler, полагавшийся только на свой Railgun, разок-другой промазал, я бы выиграл. А карту pro-q3tourney2 я вообще видел первый раз. Не знал, куда бежать и что делать. Веселуха, одним словом.

СИ: Твои киберспортивные планы на ближайшее будущее?
M19*LeXeR: Принять участие в WCG Russia 2003. А потом прекращаю играть. ■

НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как ic-FOX (Q3), M19*Askold (UT2003), Cooller (Q3), ccb-Ext (UT2003), All*Z4muz (Q3), ASUS|c58*Polosatiy (Q3).

НОВОСТИ

WCG RUSSIA 2003

Много утекло воды с момента, как прошла июньская пресс-конференция WCG Russia 2003. В середине августа организаторы снова собрали журналистов и поведали им новые интересные подробности предстоящих соревнований. В первую очередь расскажу о датах проведения финальной части. Итак, 6 сентября состоится прибытие всех немосковских участников, которых поселят в гостинице «Салют». 7 сентября пройдет торжественная церемония открытия, и начнутся игры в номинации Counter-Strike. В течение следующих двух дней будут идти состязания по Age of Mythology, StarCraft: Broodwar, Warcraft III: Reign of Chaos, FIFA Soccer 2003 и UT2003. 10 сентября стартует открытый чемпионат по Quake III с призовым фондом в 6000 долларов США ($3000 за первое место, $1800 за второе и $1200 за третье). 11 сентября вас ждет самое интересное – финальные игры во всех номинациях, после которых состоится награждение и церемония закрытия WCG Russia 2003. И, наконец, 12 сентября все участники разъедутся по домам. Место проведения WCG Russia 2003 – новый развлекательный центр «Война & Мир» (ул. Льва Толстого, д. 18б), а общий призовой фонд WCG Russia 2003 составит $56000. Теперь о других новостях. Официальным «железным» спонсором стала компания «Формоза», которая предоставит на время проведения турнира около 200 компьютеров. В роли информационных спонсоров выступают: телеканал Муз-ТВ, журналы «Страна Игр» и PC Gamer, а так же Интернет-портал http://www.cyberfight.ru.
В полную силу заработал сайт http://www.wcg.ru, на котором можно узнать расписание соревнований, информацию по всем номинациям, спонсорам. Там же находятся все детали квалификаций в Казахстане, Литве, Латвии, Эстонии и Украине. Российские региональные отборочные проходят в 18 городах. Уже определены финалисты от Москвы и Санкт-Петербурга.
Завершились балтийские отборочные на финал WCG 2003. Турнир проходил по трем номинациям, причем на соревнованиях по Counter-Strike разыгрывалась одна путевка в Корею сразу для трех стран. Итоговые результаты:
Warcraft III 1x1: Dale (Эстония), Vulcano)3BEPb (Литва), Acid (Латвия);
UT2003 1x1: Canta (Эстония), Ng*android (Литва), cSport.ELiam (Латвия);
Counter-Strike: rpsn (Латвия).

Все перечисленные игроки и команда по CS поедут в Корею представлять балтийский регион. Серебряные и бронзовые призеры в каждой номинации в качестве утешительного приза получили в подарок принтеры и мобильные телефоны Samsung. ■

ИМЕНА ФИНАЛИСТОВ МОСКОВСКИХ ОТБОРОЧНЫХ WCG RUSSIA 2003:

- UT2003: POLOSATIY, HOBBIT, EXT, PROZED, WINNER, SANJURO, TARAN;
- WARCRAFT III: ZERGOOS, FLASH, SOUL, ASMODEY, ARMOR, NOS(BIG), POSTAL;
- STARCRAFT: BROODWAR: HASUGHOST, LAMMERMAN, HOOLIGAN, MIF, GREEN, ADVOKATE, POTRAX;
- FIFA 2003: MONK, NNUK, DOMASNIY, ELATION, JONYK, FLEX, ALLADIN, SHEVA;
- AGE OF MYTHOLOGY: ZIPTR, MOUSE, INK, SHOGUN_KIRC, GZ, LAST_CHANCE, RAMUL;
- COUNTER-STRIKE: A-LINE, FORZE, TOUCHSTARS, RED DEVILS, EMAX.

ИМЕНА ФИНАЛИСТОВ ПИТЕРСКИХ ОТБОРОЧНЫХ WCG RUSSIA 2003:

- UT2003: ASKOLD, AWAR, ANRI, NAVIGATOR, LASSE, VIRUS_EY, WISLA;
- WARCRAFT III: BIGMAN, RANGER, ASSASIN, KARMA, CE, LORE, STELZ;
- STARCRAFT: BROODWAR: RO, STIGMAT, HUMAN, FAKE_EMOTION, GERICH, BRUCE, EX;
- FIFA 2003: ALEX, CHILAVERT, ADIDAS, WER, TERMINATOR, VOVAN, PIKA;
- AGE OF MYTHOLOGY: UNDER, FRED, FIN, HOSTILE, PUNISHER, VENOM, CYBERGHOST;
- COUNTER-STRIKE: M19, ARCTICA, МЯСНОЙ ДВОР, RED.LINE, UNTI.

НА НАШЕМ CD ВЫ НАЙДЕТЕ ВСЕ РИПЛЕИ МОСКОВСКИХ И ПИТЕРСКИХ ОТБОРОЧНЫХ ПО WARCRAFT III.



Пресс-конференция WCG Russia 2003. Региональные представители обсуждают ключевые вопросы.



c58-Lexx (Латвия) – второе место на WCG Baltic по UT2003 (справа).

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

ОНЛАЙН-ТУРНИР ARBALET CUP III

В конце августа состоялся крупный онлайн-турнир по Warcraft III: Reign of Chaos – Arbalet Cup III. Все лучшие игроки Европы и мира приняли участие в соревнованиях. Особо примечателен факт, что в восьмерку сильнейших попало сразу шестеро россиян. Однако первое место ни одному из них занять не удалось – всех «сделал» болгарин Insomnia.

Риплеи матчей финальной стадии чемпионата ищите на нашем CD.

■ **1 место**
SK.Insomnia (Болгария) – $1000;
■ **2 место**
SK.Soul (Россия) – $700;
■ **3 место**
aNc.BiGeR (Россия) – $400.

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к концу. Я жду вашу критику и пожелания на polosatiy@gameland.ru. В следующем номере вас ждет рассказ о международном турнире ASUS Summer 2003, интервью с его участниками и очередная тактика боя в Warcraft III, а так же два спецрепортажа о событиях WCG Russia 2003 и «Кубка СИ. Инфоком2003».


Первая стратегия о Первой мировой
Антанта
Прими участие
в конкурсах по "Антанте"
на http://www.buka.ru/competition
Призы - оптические мыши Logitech!
Информацию по "Антанте" смотри на www.entente.net
Особенности игры:
- Исторически достоверные изображения солдат и техники Первой мировой войны, сделанные по реальным архивным данным;
- До 80 000 юнитов на карте;
- Возможность повлиять на известные и малоизвестные исторические сражения;
- Разветвленная система апгрейдов;
- Экономический и военный советники;
- Высоко детализированные трехмерные ландшафты;
- Музей военной техники времен Первой мировой войны;
- Сетевая игра по локальной сети и интернет до 8 человек.
POWERED BY: gamespy
Lesta
Бука

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

БЫТЬ МАЛЕНЬКИМ ПИРАТОМ – МОЖНО, А БОЛЬШИМ – НЕТ

Гроза любителей халявного скачивания в Интернете музыки и фильмов, Американская ассоциация звукозаписывающей индустрии (RIAA, http://www.riaa.com) потерпела чувствительное поражение в борьбе с Бостонским и Массачусетским университетами.

Иск Ассоциации к этим вузам с требованием раскрыть имена студентов, практикующих обмен музыкой в формате MP3 в Kazaa и других пиринговых сетях, оставлен без рассмотрения. Победа, правда, одержана «по техническим причинам» – судья указал, что RIAA следует подавать не один общий иск, а по отдельному иску на каждый случай пиратства. Но это не делает поражение Ассоциации менее весомым: подать тысячи исков против тысяч учебных заведений по всем штатам США для RIAA практически невозможно – это слишком дорогая и сложная для реального воплощения акция.

Таким образом, «небольшие пираты» (по выражению руководства RIAA) не будут преследоваться этой организацией. Однако крупные распространители нелегальной музыки и видео по-прежнему должны держать ухо востро.

Вывод из этой истории очевиден – главное не переборщить с загрузками...

ТОТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ – МЕЧТА ИДИОТА?..

Украина, вслед за Россией, собирается принять закон о прослушивании телефонов и мониторинге данных в Интернете. Служба безопасности Украины мотивирует его необходимость желанием успешнее бороться с терроризмом и киберпреступностью. Соответствующее оборудование, как и в нашей стране, будет устанавливаться у провайдеров за их (а на самом деле – за наш) счет.

Впрочем, как язвительно комментирует эту новость Рунет.Ру (http://www.runet.ru), «...бояться тоталитарного контроля пока не стоит – службы безопасности слишком плохо представляют себе объем информации выкачиваемой и передаваемой среднестатистическим пользователем Интернета. Для контроля десятка человек им бы потребовалось более тридцати сотрудников, так что мечты контролировать все для любого из существующих государств пока недостижимы...».

МЕСТО РАБОТЫ – ULTIMA ONLINE

Кое-кто из поклонников онлайновых RPG умудряется частично оправдывать ежемесячные расходы на игру, продавая на сетевых аукционах раскачанных персонажей, добытые предметы и редкие артефакты. Такой вид случайного заработка характерен для всех MMORPG – Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call, а в Project Entropia игровая валюта и вовсе обменивается по фиксированному курсу на реальные деньги.

Однако сделать такие доходы чем-то большим, чем случайным заработком, пока никому не удавалось (кроме владельцев отдельных российских шардов UO), тем более, что во многих играх такое занятие нелегально. И вот – первая ласточка...

BBC (http://news.bbc.co.uk/hi/russian/life/newsid_3149000/3149943.stm) сообщила, что американец Джулиан Диббелл (Julian Dibbel) полностью прекратил работать в реальном мире, чтобы заработать на жизнь себе и семье продажей виртуальных предметов из старейшего онлайнового ролевика Ultima Online. Диббелл поставил задачу «выжать» из Ultima Online за первые три недели хотя бы тысячу долларов. Причем, будучи ответственным семьянином, за дело он взялся тогда, когда жена с дочерью уехали в отпуск. Мало кто поверит, но на первую тысячу у него ушли не три недели, а... несколько минут.

По словам Диббелла, он начал делать деньги на Ultima Online не из корысти, а просто чтобы убедить жену не запрещать ему компьютерные игры. Учитывая достигнутый Джулианом успех, ему теперь ничего не остается,

FREEWARE DOWNLOAD

DEADRIS XII 19.3 DIERECT

http://ale-osipov.narod.ru/DDieRect.zip

Говорят, в тетрисе уже все придумано! Не верьте, это не так. Попробуйте новый вариант игры, когда наряду с классическими фигурами, в стакан лезут всякие «причудливые» каракатицы, за которые дается дополнительный бонус. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 721 Кбайт
9

«ГОВОРУН+» 3.0 BETA

ftp://listsoft.ru/pub/6764/gov30beta.zip

«Говоруну» больше года, но популярность его пока не падает. Он сообщит время, почитает вслух и повеселит шутками (редактор фраз встроен). Дополнительно скачайте с http://govorunplus.narod.ru наборы хохм – обхохочешься! ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 4368 Кбайт
8

HACK 0.1

http://deskbuttons.narod.ru/hack.rar

Увлекаетесь хакерством (фрикерством, разгоном...)? Hack позволит многое узнать, не проводя часы в Интернете. Это не утилита, а сборник статей о ПК и сетевой жизни, снабженный поиском и, увы, не самой удобной навигацией. ■

ОЦЕНКА: ★★★
РАЗМЕР: 896 Кбайт
7

АБСОЛЮТНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Супер графика, точность физической модели – это слишком мало! Малоизвестная Kumagames (http://www.kumawar.com) вызвала переполох в индустрии онлайновых игр, своим проектом, в котором не только точно воспроизведены (по спутниковым фото) ландшафты Земли, но и в реальном времени копируются мировые события и конфликты!

Уже с февраля 2004-го игрок, оплативший участие в Kuma: War, будет узнавать из утренних СМИ о новых актах террора, чтобы тем же вечером попытаться не допустить их своим метким дробовиком.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...60% женщин читают SMS-ки, а 40% – электронную почту любовников и мужей, если заподозрили их в неверности. Мужчины шпионят в полтора раза меньше – 39% и 25%, соответственно.

...Каждый десятый футбольный болельщик Англии скорее готов посмотреть игру любимого клуба, чем заняться любовью с подружкой или женой.

...С этого года в клиниках Великобритании проводится эксперимент по применению марихуаны (гашиша) в качестве эффективного обезболивающего.

...Мужчины полностью исчезнут с лица Земли примерно через 125 тысяч лет. Дело не в войнах и катастрофах, а в Y-хромосоме, отличающей мужскую ДНК от женской. Y-хромосома менее стабильна, и не в состоянии противостоять разрушающим воздействиям внешней среды, а потому постепенные мутации приведут к полному уничтожению мужских генов в человеческом сообществе.

...Обнаружено, что микроб Strain, обитающий в вулканах, на дне моря способен выдержать температуру до 130 градусов по Цельсию. Ранее чемпионом термостойкости считался Pyrolobus fumarii (113 градусов по Цельсию) и, ориентируясь на него, температуру в медицинских автоклавах для стерилизации держали на уровне 121 градуса.

...По оценкам Red Hat, к марту 2004 года уже около 10% продаваемых в Индии ПК будут поставляться с предустановленной ОС Linux.

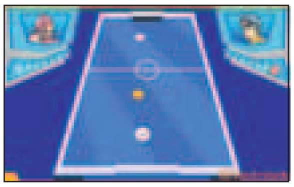
BBC (http://news.bbc.co.uk)

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Наконец-то в «Нашем выборе» флэшек все пристойно: ни летающих кондомов, ни квестов с девками, ни тестов на импотенцию. Только спорт, немного крови и чуть-чуть стрельбы…

AIRHOCKEY

http://electrotank.lycoszone.com/games/airhockey.swf



Несложный хоккей, а сколько азарта! Игроку надо переиграть десятерых разных по силе соперников, открывая попутно «секретных» персонажей. После прохождения каждого уровня сообщается секретный код для возобновления турнира с прерванной игры. Ограничений на время матча нет. ■

SPECIAL OPS

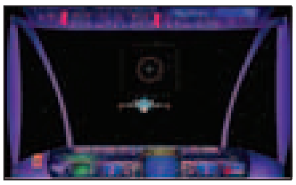
http://phonestyle.com/fun/specialops.swf



Неплохой shoot'em'up на тему тотальной борьбы с терроризмом. Плохих дядек отстреливаем в четырех миссиях (Кабул, Белфаст и так далее) из трех видов оружия с разными характеристиками. Кстати, для нормальной игры требуется процессор не ниже PII и 256 мегабайт ОЗУ. ■

SPACE WAR

http://www.vpgame.com/html/space/spacewar.swf



Симулятор космических боев в стиле Wing Commander. Летаем на оснащенном лазерной пушкой разведчике, истребляя корабли пришельцев. Ограничений времени прохождения уровня нет, однако процесс лимитируется запасом топлива и ручной (да-да, ручной!..) перезарядкой лазера. ■

BLOODY RAGE

http://pr0n.biz/stuff/flash/bloodyrage.swf



Вдумайтесь в цифры: 18 «конструируемых» бойцов, полсотни движений, полтора десятка ударов и комбинаций, множество реалистичных арен, классная музыка, коды уровней, таблица рекордов. И действие – кр-р-ровавый файтинг. Безусловно, эта игра – лидер сегодняшнего обзора!.. ■

FREEWARE DOWNLOAD

CDSM 1.11

http://columbsoft.by.ru/zip/cdsm.zip

CDSM управляет скоростью вращения, временем остановки шпинделя CD-ROM'а, рассказывает об изготовителе, максимальной скорости, способности читать/записывать CD-R(W) диски. Снижая шум, отличает эмуляторы от «живых» CD-ROM! ■

ОЦЕНКА: ★★★☆
РАЗМЕР: 41 Кбайт

7

«АУРА ЛЕСА» 1.1.5

http://deskbuttons.narod.ru/hack.rar

Реальный шум девственного леса, журчание ручья, да все это с объемным звуком! Плюс гибкая настройка «Ауры», а звук вообще включается/выключается одним щелчком. Когда о летнем отдыхе уже позабыто, «Аура» придет на помощь. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 3161 Кбайт

9

как писать в налоговой декларации за 2003 год: «основной источник доходов – торговля виртуальными предметами».

САМЫЕ МОЩНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ МИРА

Наиболее производительной вычислительной машиной в мире сегодня обладает Япония. В этом нетрудно убедиться, если посмотреть рейтинг суперкомпьютеров на http://www.top500.org. Японский монстр более чем вдвое обгоняет занявшего второе место американского собрата.

Россия тоже присутствует в этом списке, причем два раза. Самая мощная отечественная машина занимает 95-ое место, а еще одна упомянута на не совсем почетной 357-ой позиции.

Наша 357-ая машина – это всего лишь серийный SuperDome 750 производства Hewlett-Packard, обслуживающий нужды Сбербанка. А вот российский лидер – это нечто особенное. СК «МВС 1000М» совершает 10 в 12-ой степени операций в секунду, размещается на 100 квадратных метрах, имеет 768 Гбайт ОЗУ, 768 процессоров Alpha 21264 и пожирает 120 кВт электричест-



ва. И, самое, так сказать, прикольное: наш монстр – самодельный (так и написано – self-made)! Это не шутка, а правда, в чем легко убедится на сайте «Межведомственного Суперкомпьютерного Центра» (http://www.jscc.ru), где и обитает «МВС 1000М». Между прочим, наш самоделкин – самый производительный среди всех пятнадцати self-made'ов рейтинга.

Для современного PC-геймера рейтинг самых производительных машин мира может показаться забавным и с еще одной точки зрения. Частота большинства центральных процессоров суперкомпьютеров лежит в пределах всего 1-2.4 ГГц. А многие «суперкомпьютеры» и вовсе базируются на PIII или старых версиях AMD. Представляете на каких мощных машинах мы играем?! ■

НАГРУЗИ КАНАЛ!..

Чем же заняться, коротая время за домашним и, в особенности, казенным компьютером в ожидании Игры Своей Мечты (как всегда бездарно задерживаемой производителем)? Возможно, пора немного отвлечься. Интернет, в лице онлайн-игр, обеспечит достойное времяпрепровождение на эти трудные часы, дни и недели.

> **ПРОСТАЯ ОЦЕНКА**
>
> Что мы тут имеем в виду, говоря о «времени удовлетворения» (ВУ)? Пора бы уже запомнить! Первая цифра – количество минут, достаточное для освоения и релаксации за игрой. Через дробь – период, после которого, по нашему мнению, пора заняться чем-нибудь другим. Скажем, тем, о чем подумалось...

КИЛЛЕР
Интернет: http://www.pers.ru/cgi-bin/games.cgi?game=35
Интерфейс: русский
ВУ: 5/10

Нам предстоит влезть в шкуру детектива и ловить преступников! Каким образом? А очень простым: отбирать их из представленных подозреваемых методом интуитивного выбора (в просторечии – метод «научного тыка» или «пальца в небе»). При каждом неправильном определении (угадывании) киллера он убивает еще одну жертву, и подозреваемые начинают исчезать.

Признаюсь, мое первое расследование было не очень удачным: киллер завалил 9 человек, пока я не разобрался. Но вы-то, конечно, справитесь куда лучше!..

TANK
Интернет: http://www.pers.ru/cgi-bin/games.cgi?game=47
Интерфейс: русский
ВУ: 10/20

Ни разу не гоняли на танке? И по минному полю не ездили?! Тогда, как завещал покойный (царство небесное) В.И. Ленин, следует: «Учиться, учиться и еще раз учиться!»

Именно этим и предстоит заняться в игре-тренажере Tank. Дается бронированная машина, пять уровней сложности, минное поле и карта расположения мин (как бонус, акция продлится недолго!): гениально просто, а главное азартно.

Все бы ничего, но слегка подводит карта, так как топография выполнена в масштабе где-то 1:5. Это сильно усложняет поставленную задачу: добраться из одного конца поля в другой, не наехав ни на одну мину. Что ж, как говаривал генералиссимус Суворов (то же ныне покойный), тяжело в учении – легко в бою!

ФУТБОЛ
Интернет: http://www.arcade-pod.com/java/gotogame.php?id=2325
Интерфейс: английский
ВУ: 15/20

Футбол в нетрадиционном исполнении, непохожий ни на пляжную, ни на «спортзальную» разновидности этой игры. Команда состоит из двух игроков: вратаря и, м-м, не вратаря. Управлять придется шариком красного цвета с универсальным амплуа.

Навигация по полю осуществляется в восьми направлениях, соответствующим цифрам на дополнительной клавиатуре! Так что не забудьте нажать клавишу «Num Lock».



Бартез (фиолетового цвета) как всегда на высоте. Мяч выбит точно мне в ноги!

Стоит отметить, что AI вратаря довольно высок, и забить очередную «банку» будет непросто. А если приглядеться попристальней, да еще после баночки пива, как я, то в лысом затылке (именно его и видно сверху) и манере игры (выбивать мяч чужому игроку) можно разглядеть старину Бартеза!

DEFENDER OF THE MOON
Интернет: http://www.games.od.ua/gam/java/attak/attak.html
Интерфейс: английский
ВУ: 12/17

Действие происходит в далеком будущем, когда людьми будут освоены многие планеты солнечной системы. Вот одна из таких колоний и подверглась атаке злобных инопланетян.



Что делать! Прыгаем в свой звездолет и начинаем отстрел зеленых человечков. Выпуская снаряды прямо компьютерной мышкой...

TORPEDO ALLEY
Интернет: http://www.dndz.dp.ua/games/level3.shtml?torpedo/torpedo.html
Интерфейс: английский
ВУ: 18/30

В Torpedo Alley легко доверят подводную лодку, на которой вы – капитан! Цель игры: потопить вражеские суда и субмарины, перевозящие контрабандный товар в родную страну. Управление предельно простое: передвижение подлодки осуществляется мышкой, для пуска торпеды вверх жмите левую кнопку, для выстрела вправо – пробел.

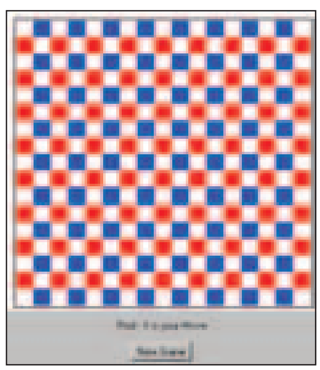
Всего за миссию нужно уничтожить десять вражеских «единиц». Кроме них через границу перебираются и корабли Красного Креста. Их, увы, потопить нельзя, так как они обладают противоракетной защитой, и любой снаряд отлетает от судна. С каждым новым уровнем растет сложность: на пути станут появляться магнитные мины и прочие сюрпризы. И кстати, если дельфин придет на помощь, не стреляйте в него. Гринписовцы бдят!

BRIDGES
Интернет: http://www.ongame.narod.ru/bridges/bridges.htm
Интерфейс: английский
ВУ: 20/25

Bridges – первая логическая игра наших обзорах сетевых развлечений. Меня в редакции инструктировали не писать про подобные проекты, так как они, мол, излишне заумны, большинству непонятны и потому – неинтересны. С Bridges – все по-другому!

Перед игроком – поле с квадратами красного и синего цвета. Белые промежутки – свободные места, которые нужно заполнить. Соответственно играть придется против компьютера – красными квадратами. Цель – пройти от одного конца поля к другому (горизонтально или вертикально), соединяя клетки в одну непрерывную линию.

Сделать это очень (нет, ОЧЕНЬ!) трудно, так как AI нашего желез-



ного друга в таких проектах обычно на высоте. Дерзайте, самым удачливым – чай за мой счет!

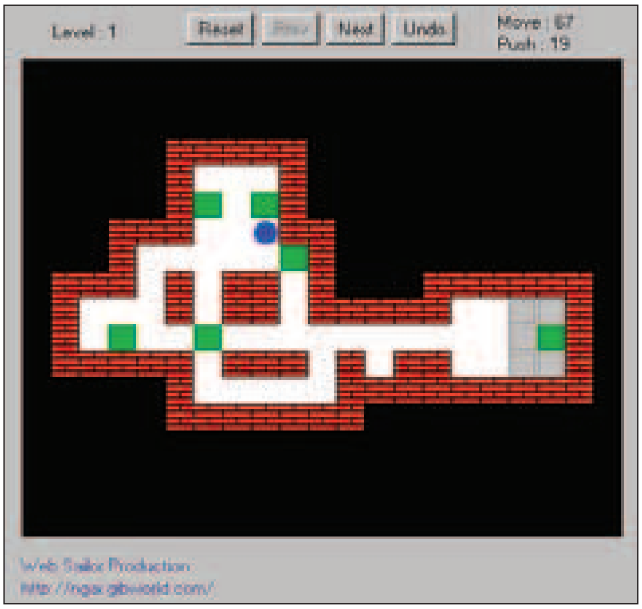
SOKOBAN

Интернет: http://www.games.od.ua/gam/sokoban.html

Интерфейс: английский

ВУ: 10/15

Sokoban, каюсь, продолжает линейку логических игр (не кидайтесь камнями, плиз!). На



При таком раскладе партию не выиграть. Дружно жмем «Reset»!

этот раз предстоит ставить все на свои места. В частности, зеленые кирпичики в серые ячейки. Передвигать их нужно синим шариком, которым мы и управляем. Все бы ничего, но действия этого «блокбастера» происходят в запутанном лабиринте. Плюс с каждым уровнем растет количество зеленых кирпичиков. А страдает от этого, не поверите, протертая до дыр кнопка виртуального «Reset»...

JS FALCON

Интернет: http://www.ongame.narod.ru/jsfalcon/index.html



Интерфейс: русский

ВУ: 10/15

Симпатичная «стрелялка-леталка» с весьма неудобным управлением. Судите сами: «Q» – перемещение вверх, «A» – вниз, «O» – влево, «P» – вправо, «M» – стрельба, «N» – сброс бомбы. Зато геймплей разнообразен: атаки идут и с воздуха, и с земли. Уворачиваться надо от всего, так как эвакуационной катапультой самолет не снабжен! Одновременно с сумасшедшими маневрами предстоит уничтожать боевые единицы противника. К счастью, боезапас бесконечный. Have Fun!

TITANIK

Интернет: http://onlinegames.chat.ru/00001.html

Интерфейс: русский

ВУ: 3/5

Ди Каприо – Never, Титаник – Forever! Именно под таким девизом сделаем мучения Леонардо заметно короче.

Облегчат задачу катер (на котором мы выплываем на место крушения корабля) и двустволка (понятно для чего?..). Но, как оказалось, кто-то не сидел сложа руки и наглым образом клонировал бедного Ди Каприо. И клоны то и дело всплывают над водой глотнуть воздуха. Улавливаем момент, целимся и...

В общем, дальше события развиваются под знаком «Restricted» (для детей моложе 17-ти). Поклонникам Doom посвящается! ■

ВОССТАВШИЕ ИЗ АДА, ЧАСТЬ ТРИ

Никак не желающий умирать Dreamcast собрал всех своих фанатов под одни знамена. На выставке Games Convention (http://www.gc-germany.de/, Германия) интернет-магазин Lik Sang (сам одно время считавшийся мертвым) совместно с порталом Dreamcast-Petition.com (к которому имеют отношение также http://www.dcemulation.com/ и остальные места обитания DC-тусовки) планирует продемонстрировать свежую продукцию для консоли от Sega. Экспозиция на стенде Lik-Sang должна включить в себя также и своеобразный музей истории Dreamcast.

Что касается действительно новых вещей, то под этим имеются в виду самодельные коммерческие игры (Feet Of Fury, Iris, Erde и Border Down). Кроме того, Lik-Sang планирует продемонстрировать link-кабель, соединяющий Dreamcast и портативную систему GP32, «условно мобильную» (как PS one) приставку Treamcast, а также редкие и малоизвестные игры. Что касается Treamcast, то, возможно, этот плод фантазии китайских умельцев не будет продаваться в легальных интернет-магазинах – так хочет Sega of Japan. Пока не устраивает компанию и компромисс – полное изъятие каких-либо свидетельств происхождения портативной консоли, которые могут ввести покупателя в заблуждение. К счастью, к самодельным играм (естественно, выпущенным без лицензии Sega) претензий нет и вряд ли их стоит ожидать. ■

ЭМУЛЯТОРЫ СОВЕТСКИХ КОМПЬЮТЕРОВ

Поклонники «БКшек» и «Микроши» могут хлопать в ладоши. Появились свежие версии программ «Эмулятор 3000» и «Карманное землетрясение 5.1». Естественно, разработаны они нашими соотечественниками. Что не отменяет версий с интерфейсом на английском языке (а также еще нескольких – вплоть до эсперанто).

«Эмулятор 3000» поддерживает пару десятков советских компьютеров – полный список, а также ссылки на софт для них можно найти на официальной странице (http://www.emulator3000.emuita.it). Туда, кстати, входит и мощный компьютер под названием «Денди»... Программа постоянно совершенствуется по мере поступления информации о малоизвестных системах, нетребовательна к производительности PC. Что касается «Землетрясения», то это симулятор (не путать с эмулятором!) карманных игр класса Game & Watch от Nintendo, а также их советских клонов – общим числом в 15 штук. Для запуска не требуется никаких дополнительных ROM-файлов, графика и звуки успешно имитируются самой программой. Желающим поностальгировать по счастливому детству и пионерскому галстуку рекомендую скачать. ■

ХАКЕРЫ ОБХОДЯТ ЗАЩИТУ PS2?

Зайдя на страничку http://www.0xd6.org/ps2-independence.html, можно обнаружить интересную информацию об ошибке в программном обеспечении PS2, которая позволяет обойти защиту от пиратских игр. В результате, имея на руках любой легальный диск для PS one, а также карту памяти и устройство для ее чтения/записи на PC, можно запускать свой собственный софт для PS2 без использования мод-чипов! Программист, обнаруживший ошибку, опубликовал и полное ее техническое описание, и способы использования – можете попробовать разобраться. Правда, пока не совсем понятно, можно ли на базе этой информации создать универсальный загрузочный диск, подобный Utopia CD Loader для Dreamcast, либо для каждого конкретного диска нужно будет составлять отдельную программу, играя с параметрами. Сам автор аккуратно обходит эту тему, а также предлагает компаниям-разработчикам взять на работу «специалиста по взлому программ для PS2 и GameCube». ■

ДОБРОПОРЯДОЧНЫЕ ЗОМБИ

Resident Evil – один из тех популярных сериалов видеоигр, что почти не имеют отношения к аниме. Что, естественно, нисколько не снижает его ценность для фанатов. И если яркие мультяшные сайты, посвященные японским RPG или, скажем, файтингам, вам надоели, то рекомендую зайти http://www.morbidcreations.com и насладиться стильным дизайном, к тому же еще и не злоупотребляющим кровавыми подробностями способов питания зомби и прочей нечисти.

Возможно, что достойный внешний вид сайта –

следствие того, что его создатели любят и ценят не только собственно Resident Evil, но и другие современные игры от Capcom. И не все подряд, а лишь те, что отличаются качественным дизайном: P.N. 03, Viewtiful Joe и Devil May Cry. Удобное меню, не перегруженная динамическими элементами верстка и грамотно организованная навигация, – вот то, чего не хватает многим сайтам-конкурентам (см. http://www.resitez.com). Материалы здесь собраны исключительно интересные – подборка интервью разработчиков упомянутых выше игр (в том числе и ранних RE), советы по прохождению, информация о сюжете, множество скриншотов и специальный раздел с концепт-артом. Для особо продвинутых фанатов приготовлена пара фанфиков, поклонникам комиксов а-ля Penny Arcade рекомендую кликнуть на ссылочку Racoon City Today. В самом деле, попробуйте себе представить, как бы выглядела игра Resident Evil Xtreme Beach Volleyball! В остальном наполнение сайта вполне стандартно: обои для десктопа, свежие (или не очень) новости и FAQ для тех, кто не любит вылезать из танка. Рекомендую! ■

ВЕСЕЛАЯ КОРОВА

Отрадно видеть, что хотя почти все консольные сайты в Рунете хиреют или закрываются, есть и те, что постепенно эволюционируют, подбираясь к очередному качественному скачку. Новые дизайн и движок Console Gaming Network (http://www.cgn.ru) делались долго, с учетом опыта западных аналогов, в результате получилось нечто необычное, но вполне конкурентоспособное.

Апгрейд понадобился прежде всего потому, что старый движок не был рассчитан на объем информации, скопившийся на сайте, и часть разделов перестала работать еще полгода назад. Сейчас проблем нет, кроме того появились новые фичи, позволяющие быстро просмотреть список последних новостей и статей. Странная навигация сменилась понятной, а четкая верстка позволяет пользователям всех основных браузеров быстро загружать страницы. Что касается дизайна, то из старой версии была позаимствована так смущавшая меня корова – она, оказывается, стала официальным символом сайта. Никакого тайного смысла искать здесь не стоит. Руководитель проекта так прокомментировал это решение: «Имея символ, можно развернуться – корова позже будет радоваться, если игрушка хорошая и будет грустная, если плохая. Удобно. Весело». Обратите внимание на слово «позже» – дело в том, что работы над совершенствованием проекта еще не завершены, к первому сентября было выполнено лишь самое необходимое. В частности, к Новому году будет доведена до ума новая версия раздела для публикации ценовых предложений московских интернет-магазинов. Естественно, торгующих лицензионными версиями игр.

Что касается дополнительных проектов, то к прижившемуся на CGN сайте Neo.ru (http://neo.cgn.ru) добавился Русоград (http://rusograd.cgn.ru), который должен понравиться любителям локализованных игр. Кодировка на форумах наконец-то перестала автоматически распознаваться моим броузером как турецкая, появился там и раздел, посвященный аниме. Аудитория по-прежнему очень неоднородна – наряду с действительно знающими людьми, не прижившимися на других форумах, здесь обитает множество только-только дорвавшихся до Интернета геймеров среднего школьного возраста с умственным развитием и вовсе на уровне младшей группы детского сада. Они и убивают многие интересные темы.

К сожалению, сайт по-прежнему испытывает большие проблемы с качеством текстов – как новостей, так и обзоров игр. Сказывается отсутствие нормальных редактора и корректора. Но, возможно, с ростом посещаемости появится возможность привлечь новых людей. Есть и положительная тенденция – я давно уже не видел материалов с откровенно небрежным отношением к фактам, их авторы постепенно отсеялись, так что информации CGN можно доверять (не забывая перепроверять, правда). Именно поэтому в последнее время все новые и новые геймеры-консольщики избавляются от скептического отношения к проекту. ■

АНТОН ЛОГВИНОВ_FX@GUIDES.RU

ТАЙНЫ ОПЕРАЦИИ SILENT STORM

пошаговая борьба с фашизмом

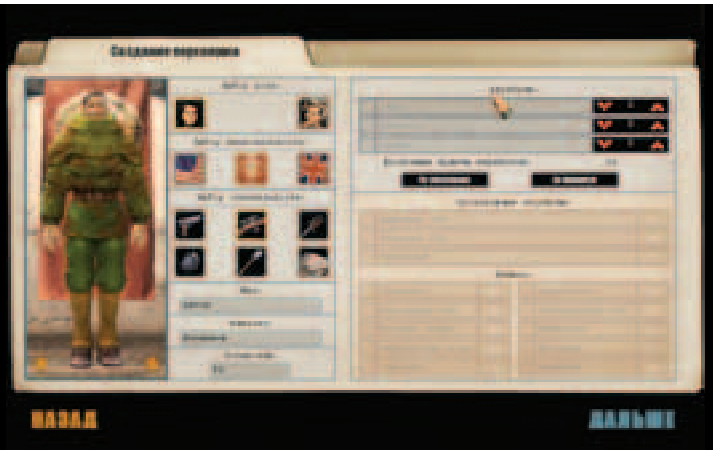
Итак, массированная атака российских разработчиков на умы и сердца геймеров началась. В ход пошли самые современные графические технологии, образцовый искусственный интеллект, подробная физика, захватывающий геймплей и долгожданная возможность разрушать все и вся. Шторм подкрался тихо, но ударил на все десять баллов. Естественно, коллектив журнала «Путеводитель: Страна Игр» не мог оставить своих читателей наедине со стихией…

СНОВА ИГРА

Не секрет, что «Операция Silent Storm» полностью меняет свой план при начале новой игры. Другими словами, карты и задания «генерируются» движком из заранее созданных фрагментов, предлагая игроку каждый раз уникальную кампанию. Именно по этой причине вы не увидите здесь традиционного для «Путеводителя» подробнейшего прохождения игры. Но и мелких «отписок» тоже не будет. Еще до выхода игры мы, при активном участии самих разработчиков, начали готовить для вас этот максимально полный справочный материал. К вашим услугам не только сводные таблицы и подробные описания оружия (в том числе, секретного), но и многочисленные советы по генерации/развитию персонажей, тактическим действиям и другим аспектам игры!

Что ж, будем считать, что вы уже выбрали сторону (Ось/Альянс) и готовы внимать нашим советам.

«Я его слепила…»



Первым делом вам предстоит выбрать персонажа из шести доступных, либо создать собственного. Пол значения не имеет. Выбор т.н. «класса» определяет начальные характеристики героя и древо его навыков. В Silent Storm работает принцип «что делаешь, за то и получаешь». Например, медик, в зависимости от ваших действий, может стать как профессиональным врачом, так и не менее профессиональным убийцей с минимальными навыками медицины.

Для генерации характеристик персонажа используются три основных параметра (сила, ловкость, разум), которые влияют на остальные тринадцать. По умолчанию характеристики между классами распределены так:

	Действие (AP)	Здоровье (VP)	Уклонение	Стрельба	Рукопашный бой	Метание оружия	Снайперский огонь	Стрельба	Скрытность	Наблюдательность	Инженерия	Медицина	Перехват
Солдат	41	77	8	29	11	9	7	13	12	12	7	7	30
Снайпер	41	74	7	29	7	9	13	6	14	16	6	7	30
Разведчик	41	75	8	27	13	11	6	9	16	14	6	7	30
Гренадер	41	77	7	29	11	13	7	9	10	12	9	7	28
Инженер	41	74	7	27	9	9	7	9	12	12	13	9	28
Медик	41	74	7	27	11	9	9	7	12	12	7	13	29

Вашему вниманию предлагаются полные характеристики персонажей – вот они, голубчики, во всей красе!
Надеемся, что вам будет гораздо легче опредеделиться, зная всю подноготную героев. Как ни крути, игра довольно сложна, и для многих новичков такие «наборы, выданные по умолчанию», могут стать спасением.

Солдат – типичный представитель того сорта людей, которым «ума не надо, потому что и так силы предостаточно». Специализируется на автоматическом и стационарном оружии, словом – потрошитель. Ловкость и сила – самые востребованные для генерации Солдата параметры.

Снайпер – глаз у него, как у орла, ухо – как у волка, терпение мамонта, а руки нежно поглаживают винтовку с оптическим прицелом. Кемпер, в общем. Самые важные характеристики – разум и ловкость. Причем, важные настолько, что мы рекомендуем потратить на них чуть ли не все очки. Может получиться такой «терминатор», что остальная команда превратится в подтанцовку.

Разведчик, несмотря на кажущуюся бесполезность, на деле может в одиночку выиграть бой. Метательные ножи и мачете подчас надежнее снайперской винтовки. В принципе, при генерации все три параметра (разум, ловкость, сила) важны, но, вероятно, ловкости и силе стоит уделить чуточку больше внимания.

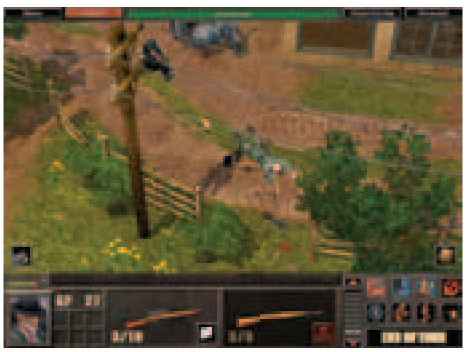
Гренадер – специалист по тяжелому вооружению и гранатам. Сильнее солдата, но менее ловок. При создании героя данного класса стоит обратить особое внимание на силу и ловкость – нас ведь интересует дальность и точность броска?

Инженер – весьма полезный член команды. Он может как открыть запертую дверь, так и превратить ее в смертельную ловушку. Установка и разминирование мин – также по его части. Как известно, сапер ошибается один раз – ловкость и разум для него наиболее приоритетные качества.

Медик – необходимость в нем ощущается по мере усложнения игры. Если на первых этапах героям хватает простой изоленты, чтобы остановить кровотечение, то при столк-







новении с серьезным противником понадобится полноценное лечение. Естественно, основными для медика являются ловкость и разум.

Создание персонажа на генерации характеристик не заканчивается – далее предлагается выбрать одежду, лицо (можно создать собственное) и голос, которым будет говорить ваше альтер-эго. Настоятельно рекомендуем самостоятельно слепить ему физиономию – процесс наверняка оставит массу положительных впечатлений.

Девушки специального назначения

После прохождения ознакомительной миссии вы попадете на базу, где, помимо посещения медпункта и арсенала, сможете набрать команду элитных бойцов всех возможных полов и национальностей. Пол на боевых характеристиках не отражается – у вас есть уникальный шанс создать отряд красноармейских девушек, бьющих всмятку яйца фрицам. Ну, или устроить фронтовой горем. Еще можно как в библии – «каждой твари по паре». Наконец, хор мальч... эээ, куда только буйная фантазия не заведет... Указываемые в биографии параметры роста и веса значения не имеют. А вот сводная таблица характеристик всех бойцов – к вашим услугам.

Итак, собрав команду, вы отправляетесь в путь. Самое время рассказать о некоторых особенностях геймплея и интерфейса Silent Storm.

Передвижение по глобальной карте напоминает Fallout Tactics. По мере развития сюжета на ней появляются новые локации, которые можно посетить. Их количество напрямую зависит от действий игрока. Например, найденные в ходе очередной операции документы могут вывести вас на «горячее задание», которое со временем пропадет. На таких миссиях можно узнать новые подробности, а иногда и заполучить особые экземпляры оружия.

На пути от одной локации к другой традиционно поджидают «случайные битвы» (random encounters). Правда, если в Fallout Tactics они буквально доводили игрока до белого каления, то здесь наблюдается обратное – RE попадаются настолько редко, что за ними впору гоняться (в подобных битвах также можно заполучить редкое оружие). В пути можно разбить лагерь, дабы герои могли обменяться предметами и подлечиться. Стоит отметить, что необходимость в подобном возникает лишь на высоких уровнях сложности.

С момента входа в игровую локацию вы уже не сможете ее покинуть, пока либо не уничтожите всех врагов, либо не спрячетесь от них. Своеобразным индикатором возможности покинуть карту является кнопка «выход» вверху экрана. Красный





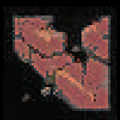


АНТОН ЛОГВИНОВ_FX@GUIDES.RU

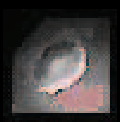
цвет означает «фиг тебе, а не выход – сражайся!», желтый – «враги слепы, можешь делать ноги», зеленый – «усе помэрли, собирай манатки и дуй дальше». Помимо нажатия кнопки, можно покинуть зону и «вручную» – для этого достаточно подвести всех героев к краю экрана и кликнуть в «пустоту». Иногда зону вообще нельзя покинуть до выполнения определенных «сюжетных» действий.
Карты в Silent Storm – многоэтажные. Даже можно сказать, много-многоэтажные. Не забывайте об этом – высоко в горах любят сидеть мирные джигиты с оптическими лопатами.
Как и в Jagged Alliance, локации иногда состоят из нескольких подуровней. Для перехода нужно просто подвести команду к входу.
Сбор предметов с тел погибших реализован наподобие Diablo – нажав Alt, вы увидите названия всего того барахла, что заметили ваши герои. На высоких уровнях сложности подсвечивается далеко не все – например, важные улики придется искать «вручную».
Дочки-матери.
По мере набора опыта вашими бойцами, будет повышаться и их уровень. Каждый новый уровень – новое умение. Древо «перков» для каждого класса свое. Умения, относящиеся к одной области, обозначаются сходными иконками:
Путей развития персонажа – множество. Кто-то сосредоточится на узкоспециализированных навыках и взрастит настоящего профессионала своего дела, кто-то – на общих характеристиках и т.д. Ниже вы прочитаете о том, как лучше развивать и экипировать персонажей разных классов. Советы «Путеводителя» сдобрены еще более грамотными советами самих разработчиков – рекомендуем не пропускать мимо ушей столь важную информацию…
Продолжение читайте в октябрьском номере журнала «Путеводитель: Страна Игр». ■

Умения, относящиеся к одной области, обозначаются такими иконками.

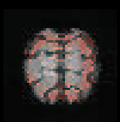

Умения, связанные с действиями персонажа (AP)


Умения, связанные с ростом опыта и навыков

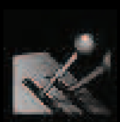

Умения, связанные со способностью наносить критические повреждения

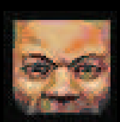

Умения, относящиеся к лечению


Умения, относящиеся к величине урона, наносимого противнику


Умения, связанные с бронекостюмами «Панцеркляйн»


Умения, связанные с защитой


Умения, относящиеся к области восприятия


Умения, связанные с инженерными способностями


Умения, связанные с вероятностью попадания







ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН_ZONTIQUE@GAMELAND.RU

КААН-ВАРВАР

ВЫСОКОИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ СПОСОБЫ ПРИМЕНЕНИЯ КУВАЛДЫ

Каждый молодой варвар в душе мечтает о приключениях. Чтобы и прекрасную принцессу спасти, и полчища врагов изничтожить, и коварному магу в нужное место фамильной кувалдой стукнуть. С точно такими мыслями Каан и начинает свое путешествие…

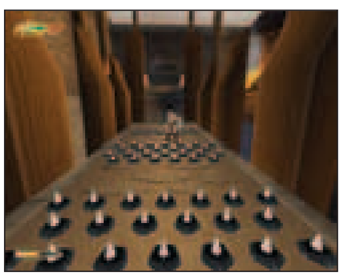
Да вот незадача – если принцесса и рада бы спастись, то полчища врагов изничтожаться ни капельки не желают, да и коварный маг отнюдь не стремится поближе знакомиться со столь устрашающим предметом варварского обихода. Не хочет – заставим, секретов мастерства у нас не так уж и много.





Первое, чему папа-варвар учит сына-варвара – это не стесняться использовать комбо по любому поводу, да даже и без оного. Простейшие приемы задокументированы прямо в основном меню игры – заучивайте и используйте себе на здоровье, по большей части они замечательно интуитивны и не требуют от игрока никаких усилий. Разумеется, неблокируемый набор ударов свой для каждого оружия, но некоторые, самые простые, комбинации распространяются на все виды. Монстры по большей части не обладают самообучающимся искусственным интеллектом и имеют склонность пропускать какое-нибудь определенное комбо. Этим и надо пользоваться, повторяя заранее выигрышные комбинации. Каждый убитый с применением хорошего комбо противник оставляет после себя монетку, которая зачтется, когда высшие силы будут решать вопрос о допуске вас на арену. Если вы уже собрали полагающуюся за этого монстра монетку и по недоразумению скончались, нет смысла убивать его снова – бонус за это вы уже не получите. И забудьте про метательную секиру – ей можно наносить удары с приличного расстояния, но они слишком слабы, чтобы причинить кому-то серьезный вред, а когда этот кто-то подойдет к вам вплотную, времени переключить оружие может уже и не быть. Да и, опять же, монетку не дадут.





Переходим к защите. Как известно, лучше всего – хорошее нападение, так что если можете – стукните противнику по голове, толку будет больше. Если же не можете, не пытайтесь блокировать удары щитом – уклоняться проще и интереснее. А на случай если кто-то все-таки до вас доберется, неплохо бы разжиться броней и щитом посовременнее. Новые щиты Каан будет получать строго по сюжету, и никто из нас над этим не властен. Но вот на количество украшающих его мускулистое тело кусочков металла мы можем оказать прямое влияние. Делается это на так называемых аренах. Будете хорошо вести себя при прохождении уровня (побеждать врагов быстро и уверенно, активно собирать монетки) – получите доступ к соответствующей арене, битком набитой уже знакомыми монстрами. Здесь нужно рефлекторно устраивать настоящий геноцид, ибо стоит один раз замешкаться – и вы тут же попадете в окружение, из которого уже не сможете выбраться. И знайте: на аренах обязательно нужно побеждать. Проиграете один раз – не получите вожделенную деталь туалета, а после этого выиграть следующее сражение станет намного сложнее.



О прыжках, полетах и перебежках. Главный союзник во время осуществления филигранных прыжков через зияющую бездну – вовсе не ловкость рук, а ваша же собственная тень. По ней очень удобно ориентироваться в пространстве. В полете смотрите не на героя, а на его тень – как только она окажется в том месте, куда нужно приземлиться, отпускайте все кнопки и наслаждайтесь собственной меткостью. Ближе к концу игры вы получите два новых щита, первый из которых будет увеличивать высоту прыжков, а второй – их дальность. В использовании, в общем-то, никаких хитростей нет. Главное – привыкнуть, а дальше все само образуется. И помните про приседания! Эта возможность используется в игре всего несколько раз, тем проще забыть о ее существовании и в сотый раз умирать, пытаясь перепрыгнуть слишком высокую преграду. А надо-то было всего лишь присесть. А уж о пользе кнопки «центрировать камеру» и говорить не хочется. Если нужно точно прицелиться перед прыжком – надежнее средства нет.

К вопросу о головоломках. Главный и едва ли не единственный инструмент, используемый при их решении, есть метательная секира. Разрушаемые части уровня обычно отличаются от чисто декоративных едва заметным сиянием. Обращайте на это внимание, ибо, перефразируя одного известного Суслика, «если это можно сломать, это нужно сломать». Бывает, что под разрушенным камнем скрывается очень полезный в хозяйстве телепорт. А бывает и так, что обрушенная вами колонна вроде бы и не помогает никуда пройти, но потом, позже, окажется, что совершенный акт вандализма был как нельзя более кстати и теперь позволяет пробраться в очень нужную часть уровня. Попадаются и незафиксированные на земле ящики или камни. Их легко распознать по характерному следу на земле (наверное, перед вашим появлением монстры сдвигают их в максимально неудобное для героя положение). С этими предметами все тоже просто – в соответствии с заветами госпожи Лары К. их полагается толкать «до упора», даже если это вроде бы не приводит ни к каким немедленным последствиям. Не хотите возвращаться через пол-уровня – готовьте почву для грядущих прыжков заранее, не пожалеете.

С таким багажом сравнительно полезных знаний варвару и положено пускаться в дорогу. Если вы все внимательно прочитали – остается только применить знания на практике. И обязательно смастерите себе амулет из зубов первого убитого оборотня – говорят, приносит удачу. ■

[PC]: STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY



Во время игры активируйте консоль нажатием клавиш [SHIFT] + [~] (тильда). В появившемся окне введите helpusobi 1, чтобы получить доступ к режиму читов, или devmap, чтобы открыть нужную карту. После этого используйте один из приведенных кодов:

god – режим Бога;
noclip – прохождение сквозь стены;
notarget – враги стоят на месте;
kill – самоубийство;
give all – получить все оружие и все предметы;
give health – пополнить здоровье;
give armor – получить броню;
give ammo – пополнить боезапас;
npc kill all – убить всех NPC, находящихся рядом;
where – показать координаты;
thedestroyer – получить второй меч;
setForceJump – получить Force Jump;
setForceHeal – получить Force Heal;
setForcePush – получить Force Push;
setForcePull – получить Force Pull;
setForceSpeed – получить Force Speed;
setForceGrip – получить Force Grip;
setForceLightning – получить Force Lightning;
setSaberThrow – получить Saber Throw;
setSaberOffense – получить Saber Offense;
setSaberDefense – получить Saber Defense;

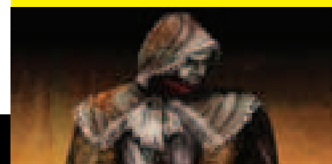
Названия карт: **kejim_post; kejim_base; artus_mine; artus_detention; artus_topside; valley; yavin_temple; yavin_trial; ns_streets; ns_hideout; ns_starpad; bespin_undercity; bespin_streets; bespin_platform; cairn_bay; cairn_assembly; cairn_reactor; cairn_dock1; doom_comm; doom_detention; doom_shields; yavin_swamp; yavin_canyon; yavin_courtyard; yavin_final.**

Примечание: все указанные читы работают только в одиночной игре.

[PC]: DISCIPLES II: SERVANTS OF THE DARK

Нажмите во время игры клавишу [ENTER], чтобы вызвать консоль, и введите один из представленных кодов, после чего используйте [ENTER] для его активации. Приводим полный список команд:

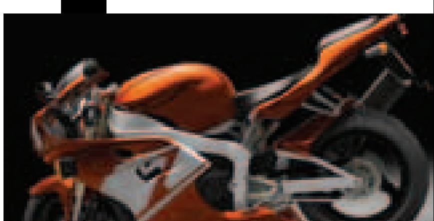
moneyfornothing – получить 9999 единиц золота и маны;
borntorun – восстановить ходы;
help! – пополнить здоровье;
wearethechampion – выиграть миссию;
loser – проиграть миссию;
herecomesthesun – открыть всю карту;
paintitblack – скрыть карту;
givepeaceachance – установить мир со всеми странами;
badtothebone – начать войну со всеми игроками;
jump – повысить опыт отряда;
stairwaytoheaven – увеличить уровень лидера;
lifeisacarnival – воскресить героя;
invisibletouch – враги вас не замечают;
letsdothetimewarpagain – наступает следующий день;
allalongthewatchtower – показать юнитов в городах;
anotherbrickinthewall – разрешить постройку в столице.



[PC]: MIDNIGHT CLUB II

Следуйте на экран опций и загляните в меню Cheat Codes. Вводите коды, соблюдая строчные и заглавные буквы:

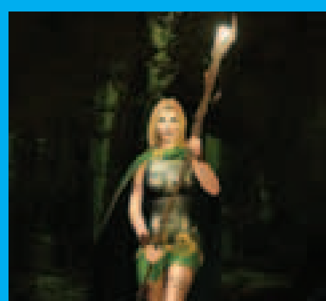
upupdowndown – получить доступ ко всем городам и авто;
theparrot – получить доступ ко всем режимам;
griswold – получить доступ ко всем городам;
howhardcanitbe[0–9] – установить уровень сложности;
howfastcanitbe[0–9] – установить максимальную скорость;
starpower – нажмите [F], чтобы выстрелить;
leatherandlace – нажмите [H], чтобы выпустить ракету;
starlite – психоделика;
octane – нитро-ускоритель;
yerbamate – неограниченный нитро-режим.



[PC]: AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

Во время игры нажмите одновременно клавиши [CTRL] + [SHIFT] + [S]. Вы услышите звуковой сигнал, после чего сможете воспользоваться одним из приведенных кодов:

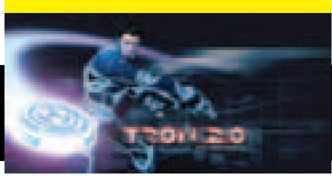
explore – открыть всю карту;
fog – убрать «туман войны»;
gold – получить 1000 единиц золота;
mana – получить 1000 единиц маны;
research – доступны все заклинания;
instantprod – доступны все строения;
instantres – доступны все разработки;
upgradehero – повысить уровень героя;
emergehero – вызвать героя;
towns – показать все города на карте;
win – выиграть сценарий;
lose – проиграть сценарий;
freemove – неограниченное перемещение по карте;
cityspy – следить за вражескими городами;
ai – герои играют без вашего участия.



[PC]: TRON 2.0

Нажмите во время игры клавишу [T], чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:

mptears – все оружие на уровне, полное здоровье;
mpkfa – получить все оружие и восполнить энергию;
mphealth – восполнить здоровье;
mpammo – восполнить энергию.



[PC]: TONY HAWK'S PRO SKATER 4

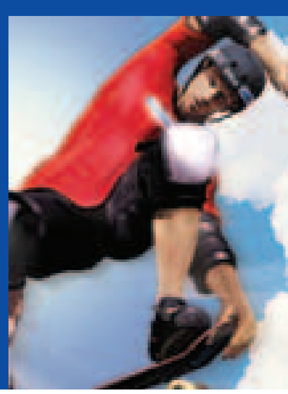
Войдите в меню Options, выберите раздел Cheats и вводите коды, соблюдая строчный и заглавные буквы, для активации соответствующих читов:

Watch_Me_Xplode – выбрать уровень;
FBIAGENT – режим TheMatrix;
BELIKEERIC – режим Perfect Rail;
FREEWHEELIE– режим Perfect manuals;
I'MYELLOW – режим Always special;
MOON$HOT – лунная гравитация.

Секретные скейтеры

Вводите следующие имена на экране создания скейтера:

#$%@!; Aaron Skillman; Adam Lippman; Andrew Skates; Andy Marchal; Angus; Atiba Jefferson; Ben Scott Pye; Big Tex; Brian Jennings; Captain Liberty; Chauwa Steel; Chris Peacock; ConMan; Danaconda; Dave Stohl; DDT; DeadEndRoad; Fritz; Gary Jesdanun; grjost; Henry Ji; Jason Uyeda; Jim Jagger; Joe Favazza; John Rosser; Jow Kenzo; Kevin Mulhall; Kraken; Lindsey Hayes; Lisa G Davies; Little Man; Marilena Rixfor; Mat Hoffman; Matt Mcpherson; Maya's Daddy; Meek West; Mike Day; Mike Lashever; Mike Ward; Mr. Brad; Nolan Nelson; Parking Guy; Peasus; Pete Day; Pooper; Rick Thorne; Sik; Stacey D; Stacey Ytuarte; Team Chicken; Ted Barber; Todd Wahoske; Top Bloke; Wardcore; Zac ZiG Drake.



[PS2]: SILENT HILL 3

Альтернативные костюмы

Завершите игру хотя бы один раз, и вы получите доступ к меню Extra Costume. Вводите коды, соблюдая строчные и заглавные буквы, и в инвентаре Хезер появится нужная одежка.

HappyBirthDay – Heather Shirt;
I_Love_You – Onsen;
PutHere2FeelJoy – Block Head;
TOUCH_MY_HEART – Don't Touch;
GangsterGirl – God Of Thunder;
LightToFuture – The Light;
ShogyouMujou – Transience;
BlueRobbieWin – Killer Rabbit;
01_03_08_11_12 – Royal Flush;
cockadooodledoo – Golden Rooster;
PrincessHeart – Transform Costume;
Shut_your_mouth – Zipper.

Одежки от разных игровых изданий

Suspense – 13eme RUE;
SH3_Wrestlarn – Game Reactor T-shirt;
sLmLdGhSmKfBfH – Play-shirt;
ProTip – Gamepro;
gameinformer – Game Informer;
EGMpretaporter – EGM;
GMRownzjoo – GMR;
SH3_OPiuM – OPM;
badical – PSM.

READER'S HINTS

[PC]: POSTAL 2

Тип: хинт

Автор: Михаил Иванов (miha62@mail.ru)



1. Побег из Шоушенка

Этот прием пригодится всем, кто часто попадает в тюрьму. Когда вы находитесь в камере, воспользуйтесь незаменимым коробком спичек. На потолке за решеткой отыщите противопожарную систему и бросьте в нее зажженную спичку. Поздравляю – вы на свободе!

2. Ганнибал

Все в том же полицейском участке поднимитесь на самый верх. Внимательно осмотрите все камеры, и вы найдете забавную надпись: «Осторожно! Энтони Хопкинс!». Занимательный прикол.

3. Дрессировка

На этом веселье в игре не заканчивается. Найдите место, где бегает собака и вокруг ходят люди. Возьмите в руки лопату и снесите первой попавшейся жертве голову. После этого пните голову ногой по направлению к собаке, и милый песик принесет вам окровавленный череп.

4. Пожарник со шлангом

Желаете знать легкий способ, который позволяет бороться с огнем, охватившим ваше бренное тело? Просто помочитесь, направив при этом струю вверх над головой – так вы затушите пламя.

Желаю всем удачи в нашем нелегком, но крайне захватывающем деле!

[PC]: HELLBOY

Тип: хинт

Автор: Илья Ченцов (blayne@narod.ru)

1. Что нужно сделать, чтобы монстры не нападали на героя?

Этого можно добиться, например, в четвертом эпизоде («Сточная канава»). Зайдите в комнату, где бегает трехногое чудище (или два, точно не помню) и находится «сохранялка». Сохраните игру. Дайте чудищу пожевать себя до тех пор, пока не останется один укус до гибели Хеллбоя. Подбегите к «сохранялке» и попытайтесь сохранить игру за мгновение до того, как монстр укусит вас в последний раз. Если вы все сделали правильно, монстр вас убьет, но после этого появится надпись «Игра сохранена». Теперь загрузите эту игру. У вас будет нулевое здоровье, но монстры не будут на вас реагировать, что значительно облегчит прохождение игры. Однако этот эффект не делает Хеллбоя неуязвимым и пропадает, если использовать аптечку.

2. Режим проволочных каркасов

В папке с игрой откройте файл hellboy.cfg.

Найдите строку

0 // game_globals.wireframe_mode

и переправьте нолик на единичку. Теперь вся трехмерная графика в игре будет отображаться в виде «проволочных каркасов» – не очень играбельно, но жутко стильно!

[PC]: GTA: VICE CITY

Тип: хинт

Автор: Евгений Шориков (evgen1990@mail.ru)

Я хочу поделиться с вами различными способами развлечения в игре GTA: Vice City.



1. Мобильный трамплин

Возьмите мотоцикл (PCJ 600) и, хорошенько разогнавшись, выезжайте на встречную полосу, после чего ищите машину с низкой посадкой (например Banshee). Как только приблизитесь к ней, вставайте на заднее колесо и въезжайте на копот авто, который послужит для вас замечательным трамплином.

2. Апокалипсис сегодня

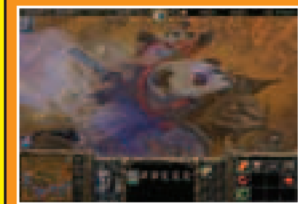
Иногда бывает скучно просто кататься по городу и беспредельничать, поэтому я придумал несколько забав. Для начала наберите код fightfightfight, после чего все пешеходы начнут драться друг с другом. После этого наберите коды greenlight, youwonttakemealive (3 раза) и ourgodgivenrighttobeararms. После этого желательно раздобыть вертолет и с высоты наблюдать за творящимся в городе беспределом: всюду трупы, по городу ездят танки, люди стреляют друг в друга. А если залететь на авиабазу, то можно увидеть, как военные, не обращая внимания на вас, в упор расстреливают друг друга из автоматов. Уверяю, крайне забавное зрелище.

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

EASTER EGGS

Пока все режутся в The Frozen Throne, предлагаем вам вспомнить, какими секретами нас радовал оригинальный Warcraft III: Reign of Chaos.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS



1. Свой среди чужих

Играя за Ночных Эльфов на уровне Daughters Of The Moon, можно встретить одного старого знакомого. Для этого двигайтесь в северо-восточную часть карты. Там, в глубине темных лесов, вы найдете того, кого, спорим, совсем не ожидали здесь увидеть. Узнаете? Это же Hydralisk из StarCraft! Такая мощная зверюга обязательно пригодится в бою. Используйте имеющиеся у вас орудия, чтобы подобраться к твари поближе и рекрутировать ее в свою армию. Представляете, какие будут глаза у орков, людей или нежити, когда они ее увидят!

2. До первой крови

Как вы думаете, чем занимаются в свободное время мирные жители в Warcraft? Ответ очень прост – организуют кулачные бои. Не верите – убедитесь сами! На этапе Trudging through the ashes имеется деревня, расположенная в западной части карты. Отправляйтесь туда, и вы найдете двух ее обитателей, которые с особым усердием пытаются разбить друг другу носы. А зовут этих драчунов Robert и Tyler. Отметим, что точно такие же имена были у героев фильма «Бойцовский клуб» Дэвида Финчера.

3. Хранители леса

В миссии Digging up the Dead за Нежить направляйтесь к базе людей, находящейся в западной части карты. Там вы обнаружите водопад, скрытый от посторонних глаз густыми зарослями деревьев. Пробирайтесь прямо к нему, и как только на вас упадут первые капли живительной влаги, на экране появится изображение двух панд, одетых в самурайские одежды. При этом загорится надпись, гласящая:

SECRET FOUND. PANDERAN RELAXATION AREA.

Наверное, это духи леса, которым совсем не по нраву оказалось вторжение в их владения армии Тьмы.

4. Лесные жители

Чуть выше водопада можно повстречать других обитателей здешних мест – йети. Проход к ним открывается большой каменной аркой, возле которой стоят два шеста с надетыми на них черепами. Если такое предупреждение вас не пугает – отправляйтесь в чащу леса, где после демонстрации небольшого ролика вашему отряду придется вступить в бой с двумя представителями этого народа, охраняющими древний секрет тайного общества. Победив их, вы завладеете весьма ценным артефактом.



5. Большой любитель грибов

Говорят, что панды одни из самых миролюбивых животных. Но бывают такие, к которым лучше не подходить. Как раз одного из них вы сможете найти на уровне Brothers in Blood. Начав игру, ведите свои войска вниз и примите бой с несколькими пауками. После этого следуйте направо, и вскоре вам откроется поляна с большими грибами. За ней будет тропа, ведущая в логово самого большого, судя по имени, и, очевидно, самого кровожадного, судя по когтям, бамбукового медведя.

6. Морские волки

В первой миссии пролога Exodus of the Horde, сделайте видимой всю территорию с помощью чита iseedeadpeople. В правом верхнем углу карты вы увидите островов. Там находятся два пирата, охраняющие свои сокровища от непрошенных гостей.

7. В минуту отдыха

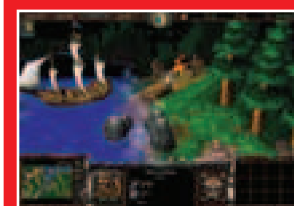
Устав от прохождения основных кампаний, можно попробовать одну из мини-игр, припасенных создателями в качестве небольшого бонуса.

В меню SINGLE PLAYER выберите CUSTOM GAME. В появившемся окне GAME SETTINGS нажмите на папку SCENARIOS, и вам станут доступны две дополнительные карты: THE DEATH SHEEP и WAR CHASERS.

В первой миссии необходимо спасти город от нашествия обезумевших овец и свиней. Просто старайтесь уворачиваться от бегущих на вас животных, и ловить местных жителей, пытающихся поскорее удрать из своих домов. Второе испытание будет более интересным! Выбирайте одного из понравившихся героев, и отправляйтесь на «зачистку» замка от многочисленных врагов в лучших традициях Diablo.

8. Секретное видео

Пройдите игру на уровне HARD (проще всего это сделать, используя для победы в миссиях код ally-





ourbasearebelongtous), и в качестве приза вы увидите несколько дополнительных заставок, в которых создатели игры демонстрируют главных героев Warcraft в несколько непривычной для них обстановке: на рок-концерте и на футбольном поле. Кроме того, вы станете свидетелями оригинальной версии эволюционного процесса существ в Warcraft, а в заключении насладитесь сценой боя между Людьми, Протоссами и Зергами из StarCraft, выполненной в полном 3D. Кстати, присмотритесь к Протоссам повнимательнее – это Орки, только в броне и с оружием.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

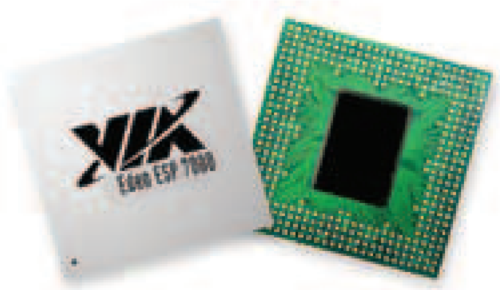


МОЩНАЯ ВИДЕОКАРТА ОТ ASUS

Компания ASUSTeK выпустила видеокарту Asus V9950 Ultra. Новинка (как, впрочем, и вся продукция от ASUS) имеет великолепный дизайн и высокую производительность. На этот раз ASUSTeK не стала вносить изменения в дизайн PCB, по всей видимости, сочтя его оптимальным, поэтому печатная плата новой модели полностью соответствует эталону от nVidia. На ускорителе установлена память производства Hynix с временем выборки 2.2 нс (соответствует частоте 908 МГц), по умолчанию работающая на частоте 850 МГц (интерфейс 256 бит), поэтому адаптер имеет очень хороший потенциал для разгона. На плате установлена такая же система охлаждения, как и на модели 9950 (массивный радиатор с медным основанием и медными ребрами, через которые происходит продув воздуха при помощи двух вентиляторов). Модель имеет синюю PCB, а заглушка и радиатор окрашены в золотистый цвет, благодаря чему V9950 Ultra станет выбором любителей не только современных игр, но и моддинга. Карта оборудована DVI и VGA выходами и VIVO. В комплект поставки входят руководство по установке, диски с драйверами и утилитами, набор игр, переходники SVideo – RCA и DVI – Dsub. ■

ПЕРЕНОСНОЙ ПРОЦЕССОР

VIA Technologies выпустила новый продукт, пополнив тем самым линейку своих процессоров для встраиваемых систем. Модель, получившая название VIA Eden ESP7000, предназначена в основном для создания развлекательных и коммуникационных систем (КПК, сотовые телефоны, карманные игровые приставки) и разнообразных коммерческих и промышленных устройств.

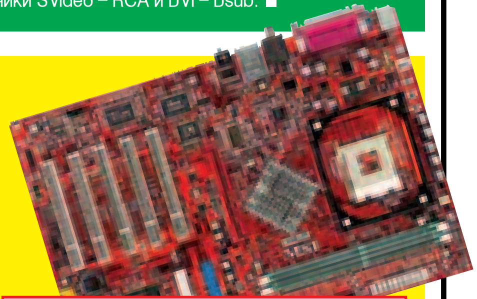


Фирменная подсистема шифрования PadLock Data Encryption Engine Power с интегрированным генератором случайных чисел (Hardware Random Number Generator, RNG) организована на аппаратном уровне. Кристалл упакован в низкопрофильный корпус EBGA толщиной 1.5 мм. Процессор полностью совместим с архитектурой x86 (основа компьютеров, начиная с 8088 и заканчивая современными процессорами Intel и AMD) и, как следствие, с операционными системами класса Windows и Linux. Поставки VIA Eden ESP7000 уже начались.

КРАТКИЕ СПЕЦИФИКАЦИИ НОВОГО ПРОЦЕССОРА:

Архитектура CoolStream, ядро Nehemiah
Тактовая частота от 733 МГц
16-ступенчатый конвейер
64 Кбайт полноскоростного 16-поточного кэша второго уровня
Прогнозирование ветвлений StepAhead
Поддержка инструкций SSE
Техпроцесс 0.13 мкм
Энергопотребление 6 Вт (при тактовой частоте 733 МГц)

NEO-ПЛАТЫ ОТ MSI



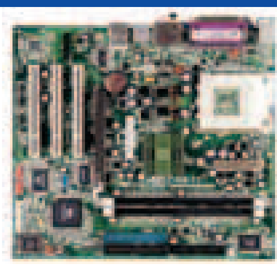
Компания MSI начинает выпуск новой линейки плат, основанной на чипсете i848P – 848P Neo. Серия представлена моделями 848P Neo-S и 848P Neo-LS (onboard 10/100 LAN), предназначенными для процессоров Pentium 4/Celeron с тактовой частотой 3.2 ГГц и выше. По спецификации чипсеты 865P и 848P практически полностью совпадают, отличия заключаются лишь в более низкой пропускной способности оперативной памяти последнего. Обе платы поддерживают работу с памятью DDR266/333/400/433/450/466/500 (четыре последние при разгоне), частоту системной шины 400/533/800 МГц (при разгоне до 1.4 ГГц). Также поддерживается AGP 8x/4x с напряжением питания 0.8 В при 8x или 1.5 В при 4x. Устройства оборудованы пятью слотами 32 bit v2.3 Master PCI, контроллерами Serial ATA/150 и Ultra DMA 66/100, интегрированным аудиокодеком AC'97, LAN на основе контроллера Realtek 8100C (опционально) и восемью портами USB 2.0. Размер 30.5x21 см. ■

КРАТКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЧИПСЕТА:

FSB 400/533/800 МГц
Поддержка Hyper Threading
Хабовая архитектура
Поддержка DDR 266/333/400 (один канал)
AGP8X
Интегрированный контроллер USB 2.0
Технология Intel RAID
Северный мост 82848P Memory Controller Hub
Южный мост 82801EB (ICH5)/82801ER (ICH5R)

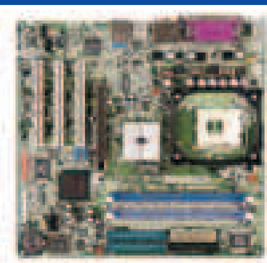
НОВЫЕ «МАТЕРИ» ОТ ABIT

Abit анонсировала две серии новых системных плат, ориентированных прежде всего на сборщиков компьютеров – VA-10 и IS-10. Их основные характеристики представлены ниже.



VA-10:

Процессор AMD Socket A 462 Athlon XP с FSB 333/266 МГц
Чипсет VIA VT8378 (KM400)/VT8235
Память 2 разъема DDR 400 с поддержкой до 2 Гб памяти
AGP 8X/4X, 0.8 В и 1.5 В
Двухканальный контроллер IDE ATA 33/ 66/ 100/133
6 портов стандарта USB 2.0
В некоторых моделях поддерживаются дополнительные функции:
В VT6103 10/100 LAN Fast Ethernet адаптер
В VT6106 5.1-канальный звуковой адаптер с поддержкой S/PDIF выхода
В платах серии VA-11 – 2 порта IEEE1394



IS-10:

Процессор Intel Pentium 4 FSB 400/ 533/ 800 МГц
Чипсет Intel 865G / ICH5
Память 2 разъема DIMM с поддержкой одноканальной или двухканальной DDR 266/333/ 400
AGP 8X/4X, 0.8 В и 1.5 В
Двухканальный контроллер Serial ATA150
Двухканальный контроллер IDE ATA 33/66/100
8 портов стандарта USB 2.0
Дополнительные функции:
В платах IS-10/IS-12 10/100 LAN Fast Ethernet
В IS-11 – Gigabit LAN
5.1-канальный интегрированный звуковой адаптер с поддержкой выхода S/PDIF
В IS-12 – 2 порта IEEE1394

ПИТАНИЕ БЕЗ СБОЕВ

В России перебои в подаче электричества нельзя назвать редким явлением. Часто свет гаснет в самый непредсказуемый момент, а иногда напряжение падает ниже положенных 200-220 В. Для экстренных случаев компания Powercom предлагает Источники Бесперебойного Питания (ИБП) серии Vanguard. Время работы ИБП Vanguard зависит от мощности подключенной нагрузки и составляет 5-30 минут. Этого времени вполне достаточно, чтобы корректно завершить работу программ и не потерять важные данные. ИБП Powercom Vanguard работают в широком диапазоне входного напряжения (120-300 В) и преобразуют его в стандартные 220 В без перехода на аккумуляторы! При этом новые ИБП от Powercom обладают возможностью «сегментации нагрузки». Пользователь может отключать раньше менее важные устройства, чтобы дольше проработали более важные. Так что, если в вашей электросети напряжение сильно колеблется, имеет смысл подумать о защите компьютера с помощью надежного ИБП. ■



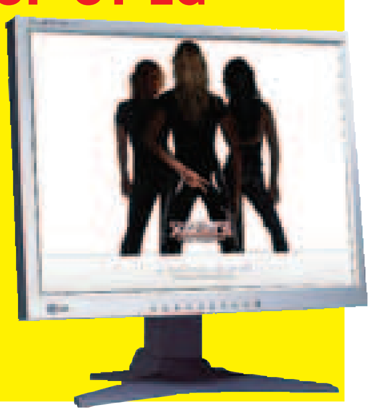


VIEWSONIC ВОЗВРАЩАЕТСЯ В РОССИЮ

20 августа 2003 года компании ViewSonic и RRC провели пресс-конференцию, посвященную подписанию дистрибьюторского соглашения. Компания RRC будет осуществлять поставки LCD и КПК ViewSonic на территории России и стран Восточной Европы – Венгрии, Польши, Чехии. Компания RRC с начала года – до подписания дистрибьюторского соглашения с ViewSonic, производящей микрокомпьютеры, мониторы, проекторы, плазменные панели и мобильные беспроводные устройства, – работала в «тестовом» режиме для оценки реакции рынка и изучения роста продаж. В скором времени ожидается появление в магазинах КПК Pocket PC V35, оснащенного процессором INTEL Xscale 300 МГц и операционной системой Microsoft Pocket PC. Для покупателей продукции ViewSonic объявлены бонусные пакеты – в течение двух кварталов к каждому LCD ViewSonic будут прилагаться энциклопедии «Кирилл и Мефодий», а к КПК – электронные книги издательства ПРИОР. ■

МОНИТОР ОТ LG

Компания LG Electronics планирует представить свой новый 19-дюймовый монитор – Ratron L1910P. Модель поддерживает максимальное разрешение до 1280x1024, контрастность экрана 700:1, яркость 300 кд/м, время отклика 16 мс. Угол обзора как по вертикали, так и по горизонтали составляет 176˚. Размеры новинки 413x435x238 мм, вес составляет 7.7 кг. Ожидаемая розничная цена монитора – 950 евро. ■



МИНИ-ТЕСТ

DEFENDER GAMING KEYBOARD KPD-0250

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Как известно, большинство компьютерных игр привязано к клавиатуре. Даже в симуляторах, как правило, есть невероятное количество настроек, на которые не хватает кнопок у самого продвинутого джойстика. Наше тестирование мышей показало, что использовать в современных PC-играх только эти устройства на сегодняшний день так же невозможно.

Неудивительно, что разработчики игровых манипуляторов пытаются оптимизировать клавиатуры. Например, Nostromo Speedpad n50 и Thrustmaster Tactical Board, которые мы тестировали в одном из прошлых номеров, – рассчитаны на работу левой рукой: предполагается, что правой игрок будет использовать мышь. Кнопки на этих моделях расположены эргономично, но нестандартно, поэтому необходимо длительное привыкание.

Специалисты Defender пошли другим путем – они взяли стандартную клавиатуру и совместили ее с джойстиком. В результате к Defender Gaming Keyboard KPD-0250 привыкать практически не нужно, и можно сразу приступать к игре. Модель устроена подобно клавиатуре для ноутбука, так как ради джойстика пришлось пожертвовать панелью для набора цифр (num-pad). Очень удобно использовать эту клавиатуру на коленях (есть специальные выемки), она легкая и обладает очень хорошими клавишами (тихие, с плавным ходом).

Во время игры руки, для которых есть удобная съемная подставка, ложатся сверху на эргономичные бока Defender Gaming Keyboard KPD-0250. Под правой кистью у вас оказывается несколько программируемых клавиш, а под левой – джойстик. Большие пальцы обеих рук находят дополнительные кнопки, которые на панели джойстика соответствуют клавишам «PageUp» и «PageDown». Удобнее всего применять их для прыжков. Под левой рукой такие же клавиши переключат режим работы мини-клавиатуры.

Программное обеспечение позволяет запрограммировать левую панель с кнопками так, чтобы эмулировать сочетания стандартных клавиш, при этом нужную группу команд вы выбираете большим пальцем. Игроку потребуется время, чтобы создать свой профиль управления, поскольку предустановленные функции отсутствуют. Для этого нужно загрузить игру через программу настройки клавиатуры. В режиме джойстика кнопки можно не программировать – игра определит их самостоятельно.

Defender Gaming Keyboard KPD-0250 имеет два режима – цифровой и аналоговый. В цифровом кнопки игровых панелей эмулируют клавиши клавиатуры, а джойстик управляет стрелкой курсора. В аналоговом игра общается с панелями как с обычным игровым манипулятором.



Левая рука ложится на привычные для геймера кнопки. Большой палец переключает режимы работы этого блока.



Джойстик удобно использовать большим пальцем. Но если вы хотите активно использовать находящиеся рядом с ним кнопки, то придется переучиваться на указательный.

Джойстик прорезинен, на него можно нажимать (то есть использовать как дополнительную кнопку). Он небольшой, и в принципе сделан под большой палец. Но если вы хотите активно использовать находящиеся рядом с ним кнопки, то придется управлять им указательным пальцем, что несколько не удобно. К сожалению, джойстик нельзя использовать в режиме эмуляции мышки. Кроме того, неясно, как ее использовать с данной клавиатурой, ведь обе руки заняты.

Как мы уже говорили, стандартное положение рук – сверху. В таком состоянии они должны быть расслабленны. Иногда появляется желание взять Defender Gaming Keyboard KPD-0250 за боковые стороны, но на это клавиатура не рассчитана.

Так же, как и на ноутбуках, присутствует функциональная клавиша, при нажатии на которую часть клавиатуры превращается в num-pad. Меняют свои свойства и некоторые другие кнопки. Прямо с клавиатуры вы можете регулировать громкость звука мультимедиа-кнопками, особенно полезно для игрока наличие кнопки mute. Тут же переключается режим джойстика (аналоговый/цифровой).



Эргономичная Defender Gaming Keyboard KPD-0250 совмещает в себе функции джойстика и мультимедийной клавиатуры.

ВЫВОДЫ

Мы рекомендуем Defender Gaming Keyboard KPD-0250 как универсальный игровой манипулятор. Его стоит попробовать в различных игровых жанрах, ведь что удобнее – мини-джойстик или мышь – в конечном итоге, дело вкуса. И, конечно, не стоит забывать о возможности использования Defender Gaming Keyboard KPD-0250 с обычной клавиатурой. ■

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТ HI-END

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Видеокарта – самый быстроустаревающий компонент современного игрового компьютера. И если с заменой остальных составляющих машины можно подождать, то, чтобы без ущерба в производительности и качестве играть в таких монстров ближайшего будущего, как Half Life 2 или Doom 3, необходим апгрейд видеосистемы. Для решения этой непростой задачи мы протестировали ряд графических плат класса Hi End на самых мощных чипах фирм nVidia и ATI.

test_lab благодарит компании ОЛДИ (т. 105-07-00) и «Остров Формоза» (т. 728-40-04) за предоставленное оборудование.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Все видеокарты тестировались в играх Quake3 Arena (установки на максимуме) и Unreal Tournament 2003 (стандартные установки) в разрешениях 1024x768 и 1600x1200, а также в 3Dmark 2003 (стандартные установки).

Quake3 Arena – традиционный, проверенный временем бенчмарк, к тому же многие до сих пор играют в Quake3 и другие игры, сделанные на ее движке. Разрешение 1024x768 было выбрано потому, что, во-первых, это минимальное разрешение, при котором не страдает качество изображения, а во-вторых, в большинстве недорогих мониторов (как 15, так и 17 дюймов) это максимальное разрешение, на котором можно избежать мерцания. Разрешение 1600x1200 было установлено как максимальное для большинства мониторов, хотя такие завышенные установки на сегодняшний день не нужны.

Unreal Tournament 2003 – типичный представитель современных игр, предъявляющих к компьютеру повышенные требования, и разрешения для нее были выбраны по тем же критериям, что и для Quake3 Arena.

Последний используемый бенчмарк – 3Dmark 2003 – полноценная (хотя и синтетическая) программа, тестирующая все аппаратные возможности видеокарт. Включать анизотропную фильтрацию и шейдеры мы не стали, поскольку таким образом получить корректные результаты невозможно из-за специально оптимизированных драйверов (Detonator) от nVidia. После тестирования в стандартных частотах все карты разгонялись утилитой Power Strip 3.10 до такого уровня, когда скорость не снижает стабильность работы (эти значения были выяснены экспериментально). Помимо производительности оценивалась качество охлаждения и шумность вентилятора каждого адаптера, а также комплектация и качество сборки.

ОСОБЕННОСТИ

Надо отметить, что все протестированные карты имеют свои «родовые» особенности.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Leadtek a340 TDH	Gigabyte 9800 pro 128
Leadtek a350 TDH	Abit Siluro FX5900 OTES
MSI FX5900	Asus v9950
ATI Radeon 9700	Gigabyte 9800 pro 256
Asus v9900/TD	PowerColor Radeon 9800

LEADTEK A340 TDH

★★

ЦЕНА (У.Е.): 110

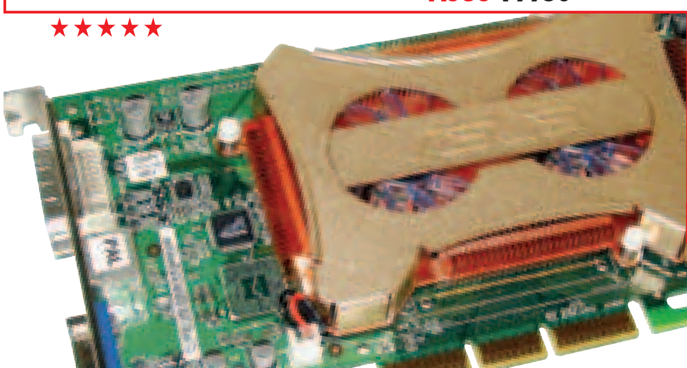


Процессор: nVidia FX5200
Память: 128 Мбайт DDR
Охлаждение памяти: нет
Частота процессора: 250 МГц
Частота памяти: 400 МГц
Видеовход: нет
Дополнительное питание: нет

В отличие от старшей модели, эта карта имеет очень низкое качество и внешне похожа на самый настоящий NoName. PCB частично переработана, но на плате установлена дешевая и медленная память. На процессоре стоит радиатор, оснащенный маленьким кулером с тахометром, который шумит сильнее, чем два вентилятора модели A350 TDH. Присутствуют термодатчик и два светодиода, сигнализирующих о режиме работы AGP и перегреве. Ускоритель имеет достаточно скромную комплектацию: Leadtek A340 TDH упакована в небольшую красивую коробку, в которую вложены буклет по установке карты, книжка с описанием ПО, диск с драйверами, игры Gun Metal и Big Mutha Truckers, переходники DVI/D-Sub, SVideo/SVideo, шнуры SVideo/RCA/RCA. Эта плата показала самую низкую производительность в тестировании, что объясняется не только упрощенной модификацией, но и невысокими частотами процессора и памяти.

ASUS V9950

★★★★★



Процессор: nVidia FX5900
Память: 128 Мбайт DDR
Охлаждение памяти: есть
Частота процессора: 400 МГц
Частота памяти: 850 МГц
Видеовход: нет
Дополнительное питание: есть

ЦЕНА (У.Е.): 400

2003 СТРАНА ИГР ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

ASUS v9950 – одна из лучших моделей в нашем тестировании. В отличие от предыдущего продукта ASUSTeK, у этой карты переработан дизайн печатной платы (изменения коснулись питания). На ней установлен большой медный радиатор с массивными ребрами и основанием и двумя абсолютно бесшумными вентиляторами. Особый интерес эта графическая плата представляет для любителей моддинга, так как лопасти вентилятора подсвечены ультрафиолетом. На видеоадаптере установлены выходы DVI, D-Sub и TV-out. Карта упакована в большую красивую коробку, в которую вложено руководство по установке устройства, диск с драйверами и утилитами, ПО ASUS DVD, набор игр, включая Battle Engine Aquila, Black Hawk Down, Gun Metal, 6 in 1 Games Showcase, переходники SVideo/RCA, DVI/D-Sub, длинный разветвитель питания и шнур RCA/RCA. Ускоритель произвел очень хорошее впечатление как своей скоростью, так и стабильностью работы.

ТЕСТИРОВАНИЕ HI-END ВИДЕОКАРТ

ASUS V9900/TD

★★★★

ЦЕНА (У.Е.): 300



Процессор: nVidia FX5800
Память: 128 Мбайт DDR
Охлаждение памяти: есть
Частота процессора: 300 МГц
Частота памяти: 600 МГц
Видеовход: нет
Дополнительное питание: есть

На этот раз компания ASUSTeK не стала утруждать себя доработкой PCB и системы охлаждения новой видеокарты, полностью повторив фирменный дизайн nVidia. Тем не менее, процессор и память полностью закрыты эффективным радиатором с бесшумным вентилятором. Вероятно, скорость вращения кулера может меняться в зависимости от температуры карты, так как при включении или холодной перегрузке компьютера становится слышен сильный шум, но перед загрузкой системы он стихает. В комплект поставки карты входят два буклета с описанием карты и инструкцией по установке, переходник DVI/D-Sub, шнур SVideo/RCA, диск с драйверами, ПО ASUS DVD, экранная заставка «Аквариум», ASUS Media Show SE, игры Battle Realms, Il2 Sturmovik, Ghost Recon, Black Tron и Worms Blast. Плата снабжена выходами VGA, DVI и TV-out. Результаты тестирования практически полностью совпали с показателями мощного представителя Leadtek.

LEADTEK A350 TDH

★★★★

ЦЕНА (У.Е.): 380



Процессор: nVidia FX5900
Память: 128 Мбайт DDR
Охлаждение памяти: есть
Частота процессора: 300 МГц
Частота памяти: 850 МГц
Видеовход: есть
Дополнительное питание: есть

Leadtek A350 TDH имеет очень необычный дизайн: плата полностью закрыта алюминиевым корпусом; надо отметить, что весит вся эта конструкция немало. Адаптер оборудован двумя шумными кулерами (пожалуй, это основной недостаток), тем не менее, в отношении функциональности и комплектации это одна из лучших видеокарт в тестировании. Leadtek A350 TDH упакована в большую картонную коробку, где кроме нее можно обнаружить инструкции по инсталляции и использованию прилагающегося ПО, буклет с рекомендациями по установке устройства в компьютер, диск с драйверами и два CD с играми Gun Metal и Big Mutha Truckers, ПО DVD Movie Factory, Video Studio 7 SE. Так как карта поддерживает VIVO, к ней прилагается шнур с входом и выходом SVideo/RCA, шнур RCA/RCA и переходник DVI/D-Sub. В тестах видеоплата показала неплохую производительность, хотя значительного разгона добиться не удалось.

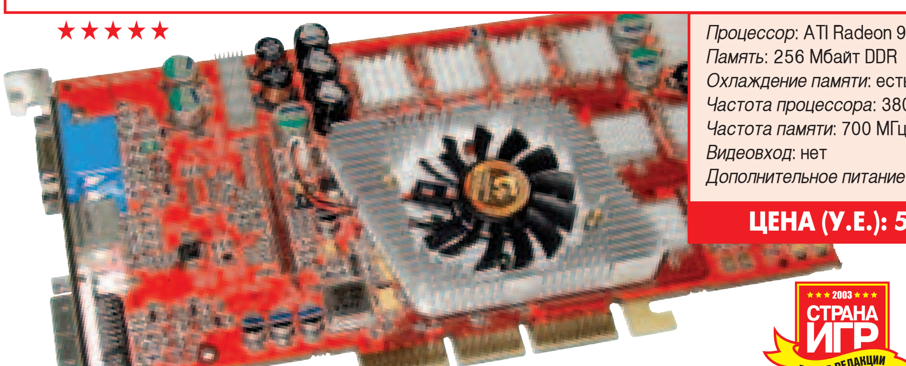
ТЕРМИНЫ

DVI – цифровой видеовыход.
RCA – низкочастотный видеовыход (тюльпан).
PCB (*Printed Circuit Board*) – печатная плата устройства.
SVideo – то же, что и RCA, но качество изображения несколько лучше.
Анизотропная фильтрация – алгоритм, используемый для поддержания качества текстур, расположенных под углом или на большом удалении от виртуального зрителя.
Шейдеры – программы, выполняющие определенные графические вычисления: эффекты, окраска, местоположение, наложение текстур, отбрасывание тени и тому подобное. Чем больше шейдеры умеют, тем выше детализация и реалистичность изображения. (http://www.3dsystem.ru/review-smartshader.php4)

Например, продукты на основе чипов от ATI очень болезненно реагируют на неподключенное дополнительное питание. При загрузке компьютера на экране появляется сообщающая об этом надпись, в то время как все карты на чипах от nVidia на такой фактор никак не реагируют, но играть при этом невозможно, поскольку производительность во всех 3D-приложениях резко падает. При выборе видеоадаптера стоит помнить, что, если тестировать равноценные графические платы на основе чипов ATI и nVidia с отключенной анизотропной фильтрацией, вперед вырываются ускорители от nVidia, и, наоборот, при включенной анизотропной фильтрации (при примерно одинаковом качестве изображения) быстрее работают карты от ATI.

GIGABYTE 9800 PRO 256 МБАЙТ

★★★★★



Процессор: ATI Radeon 9800 Pro
Память: 256 Мбайт DDR
Охлаждение памяти: есть
Частота процессора: 380 МГц
Частота памяти: 700 МГц
Видеовход: нет
Дополнительное питание: есть

ЦЕНА (У.Е.): 520

2003 СТРАНА ИГР ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Это единственная графическая плата в обзоре с 256 Мбайт оперативной памяти. Кроме увеличенного объема памяти и тактовых частот, от младшей модели (Gigabyte 9800 pro 128 Мбайт) карта отличается тем, что все нагревающиеся элементы оборудованы системой охлаждения. На процессоре установлен добротный алюминиевый радиатор необычной формы (аналогичный PowerColor Radeon 9800). Таким образом, адаптер имеет отличное охлаждение и к тому же работает совершенно бесшумно. Плата оборудована выходами DVI, D-Sub и TV-out. Упаковка сделана очень оригинально: коробка имеет дополнительную крышку, на развороте которой содержится краткое описание устройства. В комплект поставки входит буклет с инструкцией по установке, переходник DVI/D-Sub, шнур SVideo/SVideo/RCA, видеоплеер Power DVD, игры Heavy Metal F.A.K.K., Motocross Mania и Serious Sam. Gigabyte 9800 pro 256 Мбайт показала один из лучших результатов в тестировании.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Материнская плата:
Gigabyte GA-7N400 Pro
Процессор:
AMD Athlon 3.0 ГГц
Память:
512 Мбайт DDR333 Samsung
Винчестер:
HDD 160 Гбайт Samsung SP1604N SpinPoint

GIGABYTE 9800 PRO 128 МБАЙТ

★★★★

ЦЕНА (У.Е.): 420



Процессор: ATI Radeon 9800
Память: 128 Мбайт DDR
Охлаждение памяти: нет
Частота процессора: 380 МГц
Частота памяти: 680 МГц
Видеовход: нет
Дополнительное питание: есть

Дизайн карты от Gigabyte полностью соответствует эталонному дизайну ATI. На плате установлен большой алюминиевый радиатор с тихим и эффективным кулером, разработанный самой компанией Gigabyte. Узлы, отвечающие за питание платы, вентилируются тем же способом. Как и на продукте от Power Color, отсутствует охлаждение памяти, поэтому любителям разгона придется самостоятельно продумать этот вопрос. Адаптер упакован в яркую коробку и имеет традиционно хорошую комплектацию. Помимо самого устройства, в коробке есть книжка с инструкцией по инсталляции, длинный разветвитель питания, шнуры SVideo/SVideo и RCA/RCA, переходники SVideo/RCA и DVI/D-Sub. В комплект входит ПО Power DVD, диск с драйверами, игры NFS High Stakes, Heavy Metal F.A.K.K., Motocross Mania и Serious Sam. На плате установлены VGA, DVI и видеовыходы. Gigabyte 9800 pro 128 Мбайт показала хорошую производительность во всех тестах.

NONAME RADEON 9700

★★★

ЦЕНА (У.Е.): 300



Процессор: ATI Radeon 9700
Память: 128 Мбайт DDR
Охлаждение памяти: нет
Частота процессора: 324 МГц
Частота памяти: 620 МГц
Видеовход: нет
Дополнительное питание: есть

В нашем тестировании не обошлось без самого популярного и крупного производителя – NoName. Несмотря на свою безымянность, карта прекрасно выполнена на стандартной PCB красного цвета. На плате установлен эффективный радиатор с совершенно бесшумным кулером; память хорошая, но дополнительного охлаждения для нее не предусмотрено. Как и положено NoName, ускоритель поступил к нам в простом пакете, но комплектация для карты такого класса оказалась достойной. В набор входит книжка с инструкцией по установке, длинный разветвитель питания, переходник SVideo/RCA, переходник DVI/D-Sub, шнуры SVideo/SVideo и RCA/RCA. Видеоплата оборудована выходами VGA, DVI и TV-out. Стоит отметить, что для подключения дополнительного питания используется миниатюрный разъем (как на floppy дисководах). Учитывая происхождение, можно сказать, что NoName Radeon 9700 показала неплохие результаты.

	Частота процессора	Частота памяти	Разгон процессра	Разгон памяти	Quake3 1024x768	Quake3 1024x768(разгон)	Quake3 1600 x 1200	Quake3 1600 x 1200(разгон)	UT2003 1024x768	UT2003 1024x768 (разгон)	UT2003 1600 x 1200	UT2003 1600 x 1200(разгон)	3Dmark 2003
Leadtek a340 TDH	250	400	260	435	100	120	50	55	50	52	33	35	1418
Leadtek a350 TDH	300	850	340	900	170	185	123	137	143	150	97	103	4355
MSI FX5900	300	800	340	836	167	180	125	140	139	151	93	97	4929
ATI Radeon 9700	324	620	347	670	162	175	144	150	145	160	100	107	4050
Asus v9900/TD	300	600	350	700	168	183	111	138	144	150	95	102	4238
Gigabyte 9800 pro 128	378	680	400	742	163	170	155	160	145	150	95	100	5182
Abit Siluro FX5900 OTES	300	700	375	814	170	190	155	164	170	175	112	121	4902
Asus v9950	400	850	470	905	169	185	147	170	150	157	100	105	5100
Gigabyte 9800 pro 256	380	700	412	800	171	180	160	168	156	160	104	111	5314
PowerColor Radeon 9800	380	680	412	764	157	166	149	159	150	155	97	102	4027

Таблица показывает, как влияет увеличение (разгон) частот процессора и памяти видеокарты на производительность.

ВИДЕОВЫХОД

На всех современных видеокартах устанавливаются видеовыходы, а на некоторых и видеовходы (в нашем тестировании они есть у Leadtek A350 TDH и у MSI FX 5900), но многие пользователи, покупая подобные карты, совершенно не обращают внимания на данную возможность устройства, лишая себя огромного удовольствия. Ведь намного приятней смотреть DIVX/DVD фильм на большом телевизоре, а не на мониторе, а для этого нужно всего лишь подключить видеовыход вашего компьютера к телевизору.

РАЗГОН

Разгон – одна из самых сложных и длительных операций. Перед тем как заняться этим непростым делом, необходимо проверить тактовые частоты процессора и памяти вашего графического адаптера и сравнить их с эталонными для данной серии. Дело в том, что нередко тактовые частоты дешевых карт специально снижены для достижения стабильной работы (это иногда встречается даже у известных брендов), так как обычно такие устройства собираются с применением бракованных деталей. Если показатели занижены на десятки мегагерц, то, скорее всего, вам не удастся добиться нормальной работы даже на штатных частотах, и о каком-либо разгоне такой карты не может быть и речи. Самое сложное – подобрать оптимальное соотношение производительности и стабильности. Кроме того, слишком сильно разогнанный видеоадаптер начинает работать медленнее обычного, поэтому не стоит пытаться сразу добавить памяти лишние 100 мегагерц (как делают многие). Чтобы дополнительно разогнать плату, можно попробовать поднять на ней напряжение, но в таком случае всегда есть риск ее сжечь. ■

ABIT SILURO FX5900 OTES

★★★★★



Процессор: nVidia FX5900
Память: 128 Мбайт DDR
Охлаждение памяти: есть
Частота процессора: 300 МГц
Частота памяти: 700 МГц
Видеовход: нет
Дополнительное питание: есть

ЦЕНА (У.Е.): 410

Это новейшая видеокарта в тестировании: к нам попал один из ее первых образцов. Ускоритель собран на основе новой эталонной PCB. Главная особенность Abit Siluro FX5900 OTES – система охлаждения, состоящая из двух алюминиевых радиаторов: один почти целиком закрывает плату, а другой, меньший по размеру, расположен на обратной стороне платы в том месте, где находится процессор. Активное охлаждение карты устроено таким образом, что горячий воздух выгоняется из корпуса через «позвоночную» систему, причем шум отсутствует. Но из-за этого плата занимает два слота. Abit Siluro FX5900 OTES понравится любителям моддинга, так как полупрозрачный кулер красиво подсвечивается синим цветом. В комплект, кроме самого адаптера, входит диск с драйверами, ПО Siluro Software Album CD, WindowBlinds NV Edition, Earthviewer 3D Demo, игра Soldier of Fortune II Demo, переходник SVideo/RCA/RCA, кабели RCA/SVideo, разветвитель питания и переходник DVI/D-Sub. Ускоритель показала отличную производительность во всех тестах.

ВЫВОДЫ

В нашем тестировании победили три видеокарты: ASUS v9950, Gigabyte 9800 pro 256 и Abit Siluro FX5900 OTES. Gigabyte 9800 pro 256 Мбайт является самой быстрой и производительной картой в обзоре и получает награду «Наш выбор». Продукт от ASUSTeK, наряду с прекрасной производительностью, имеет великолепный дизайн и наверняка найдет своих поклонников; поэтому этому адаптеру присуждается приз «Лучшая покупка». Графическая плата от Abit, как и предыдущие модели, показала очень хорошие результаты в тестировании; она порадует многих любителей моддинга и хороших игр. Хочется сказать, что почти все представленные в обзоре карты продемонстрировали прекрасную производительность и прекрасное качество изображения, и, хотя цена на них довольно высокая, они стоят потраченных на них денег.

POWERCOLOR RADEON 9800

★★★

ЦЕНА (У.Е.): 430



Процессор: ATI Radeon 9800 pro
Память: 128 Мбайт DDR
Охлаждение памяти: нет
Частота процессора: 390 МГц
Частота памяти: 760 МГц
Видеовход: нет
Дополнительное питание: есть

Эта карта собрана по эталонному дизайну от ATI. Основным ее отличием от аналогичных продуктов других производителей является отсутствие радиаторов на памяти, что, безусловно, сказывается на разгонном потенциале графической платы. К устройству прилагается инструкция по установке, шнуры SVideo/SVideo, RCA/RCA, разветвитель питания, переходники DVI/D-Sub, SVideo/RCA и комплект из 6 дисков, включая игры Comanche 4, Summoner 2 (два диска), сборник игр, диск с драйверами и программа Win DVD 4. Сама карта сделана качественно; на процессоре установлен ребристый радиатор с совершенно бесшумным вентилятором. Плата оборудована VGA, DVI, видеовыходами и разъемом для подключения дополнительного питания. В тестах Quake3 и Unreal Tournament 2003 карта показала среднюю производительность, а в тесте 3Dmark – довольно низкую.

MSI FX 5900

★★★★

ЦЕНА (У.Е.): 410



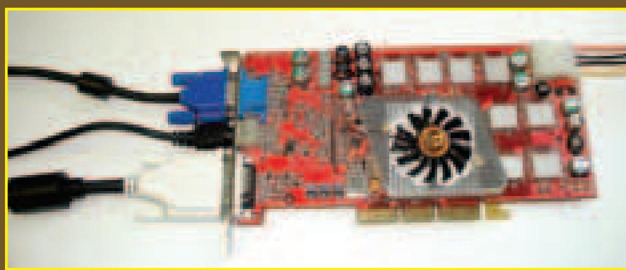
Процессор: nVidia FX5900
Память: 128 Мбайт DDR
Охлаждение памяти: есть
Частота процессора: 300 МГц
Частота памяти: 800 МГц
Видеовход: есть
Дополнительное питание: есть

MSI FX 5900 имеет некоторые отличия от эталонного nVidia, поскольку в ней переработана часть, отвечающая за питание. Ускоритель имеет очень эффективную систему охлаждения, состоящую из двух радиаторов. Первый (лицевой) закрывает почти всю плату, а второй находится с обратной стороны и предназначен для охлаждения процессора через PCB. Карта поставляется в великолепной упаковке (большая красивая коробка с ручкой) с хорошей комплектацией: буклет с инструкцией по установке, переходники DVI/D-Sub, SVideo/RCA, короткий разветвитель питания, шнур SVideo/SVideo и фирменный блокнот с логотипом MSI. К плате прилагается и большой набор игр, включая Morrowind (два диска), Ghost Recon, Duke Nukem: Manhattan Project. Из ПО представлены 3d Album, Virtual Drive pro, Intervideo DVD, MSI MEdia Center и MSI Multimedia Beyond 3d. На адаптере установлены выходы DVI, VGA и VIVO. Во всех тестах MSI FX 5900 показала хорошую производительность.

ПОДКЛЮЧАЕМ И НАСТРАИВАЕМ ВИДЕОКАРТУ!

Какой бы современной ни была купленная видеокарта, всегда можно что-нибудь улучшить, да и правильно наладить адаптер так же немаловажно. Здесь мы приведем некоторые рекомендации по инсталляции и настройке на примере графической платы Gigabyte Radeon 9800 pro.

Чтобы добиться максимальной стабильности и производительности, нужно установить карту в системный блок таким образом, чтобы обеспечить ей хорошее охлаждение (все современные модели очень сильно нагреваются). Вокруг нее (память установлена с обеих сторон) должно быть так много свободного пространства, насколько это возможно. Необходимо всегда соблюдать небольшое правило: при установке новых ускорителей нельзя занимать PCI-слот со стороны охлаждающей системы, поскольку, если рядом с картой поставить какую-либо плату, будут перегреваться оба устройства. Для моделей, не имеющих собственной мощной системы охлаждения, желательно купить дополнительный вентилятор, который устанавливается в соседний разъем и выгоняет разогретый воздух за пределы корпуса. Единственный недостаток такого решения – дополнительный шум от еще одного вентилятора, но этот шаг себя оправдывает, особенно при разгоне видеоплаты. Для Gigabyte Radeon 9800 pro это не требуется, поскольку на ней радиаторы памяти и процессора установлены отдельно.



Gigabyte Radeon 9800 pro с подключенными проводами.

Нелишним будет упомянуть, что все видеокарты продаются с устаревшими драйверами, так как за то время, пока ускоритель доставляется с завода до конечного потребителя, успевает выйти несколько новых версий. Поэтому после покупки платы стоит скачать для нее свежее ПО; если же вы не знаете, где и какие программы искать, то лучше зайти на сайт производителя вашей карты и загрузить их оттуда. Здесь же можно найти и новую прошивку; но, если адаптер работает нормально, а новая микропрограмма не предназначена для исправления каких-либо ошибок (вся информация об изменениях, по сравнению с предыдущими версиями, обычно находится в описании прошивки), то этим заниматься не стоит, потому что у неподготовленного пользователя подобная операция может вызвать ряд проблем, среди которых – аннулированная гарантия.

Как мы уже говорили, разгон карты – занятие, требующее особого, творческого подхода. В этом отношении все видеоплаты имеют значительные различия. Для разгона удобно использовать программу PowerStrip 3.XX, причем последнюю версию: при этом снижается вероятность появления различных ошибок. Перед разгоном отдельно взятого адаптера лучше всего поискать в Интернете соответствующую информацию об аналогичной модели, чтобы знать, на что стоит рассчитывать и какие могут возникнуть сложности.

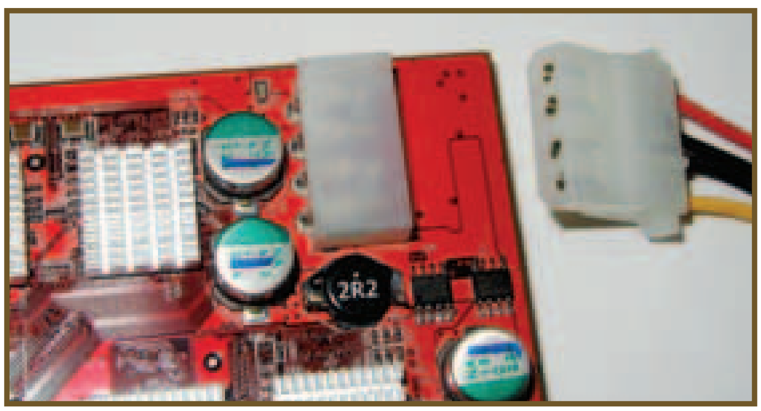
На всех современных видеокартах есть выходы DVI, предназначенные для подключения современных дисплеев. Если ваш монитор имеет DVI вход, то для подключения к компьютеру следует использовать именно его, так как он обеспечивает существенно лучшее качество картинки. К графической плате можно сразу подсоединить телевизор, ведь смотреть фильмы на большом экране приятнее, чем на мониторе. Для этого на ускорителе присутствует специальный разъем, в который вставляется переходник на два типа подключения: RCA и SVideo. Выход SVideo позволяет получить более качественное изображение, но не все телевизоры оборудованы соответствующим входом. ■



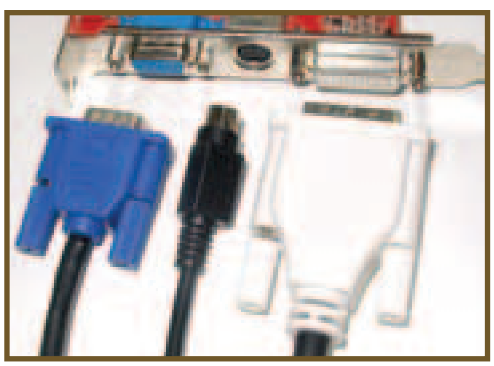
Так выглядят шнуры DVI, S-VIDEO, D-SUB



Переходник SVideo–SVideo/RCA



Gigabyte Radeon 9800 pro требует дополнительного питания.



Разъемы D-SUB, SVIDEO и DVI.

ПЕРВЫЕ ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ

Люди всегда любили играть, а блестящие диковинные механизмы, принцип действия которых непонятен, всегда завораживали своим действием простых обывателей. Игровые автоматы, стоявшие в изобилии на разного рода ярмарках, заложили некоторые основы того, что под термином «игровой автомат» мы понимаем сегодня – как можно больше действия за, на сколько это возможно, меньшее время.

АЛЕКСЕЙ «PINBALL WIZARD» БЕСПАЛЬКО
rockmag_net@fromru.com

Что смог бы проделать посетитель ярмарки первой половины XX века?

Он мог бы узнать свою судьбу у механической гадалки или совы. На передней панели были написаны 12 вопросов, предполагавших однозначный ответ «Да» или «Нет». Клиент выбирал вопрос, кидал монетку, и в специальном окошке читал один из вышеозначенных ответов. В наиболее продвинутых моделях можно было получить ленточку с предсказанием. Были и узкоспециализированные машины типа Love Meter.

Он мог бы измерить, а еще лучше – показать окружающим свою силу при помощи Aviation Striker (1924). Как правило, все это происходило приблизительно так: джентльмен с (обязательно!) закрученными усами ставил в угол свою трость и брал в руки огромный молот, которым с размаху бил по педали, а флажок на специальной шкале взлетал настолько, насколько хватало сил у мистера. Мог бы отправиться на охоту в Silver King National Hunter (1949) и настрелять там игрушечных уток.

Широко распространены в начале XX века были так называемые Peep Show, где за брошенную монету взору открывались довольно забавные, часто анимированные фото- или киноизображения через... ну, назовем эту штуку окошком. Показывались вещи популярные – от комедий Чарли Чаплина до довольно таки фривольных изображений. В 30-х годах стереоизображения стали обычным явлением (Shipman's Stereo Peep Show). Наш воображаемый посетитель мог бы усладить свой взор, если бы не боялся, что во время созерцания кто-нибудь не начнет (просто из любопытства) проверять содержимое его карманов.

Если его душа захотела бы музыки, он нашел бы механическое пианино Orchestrion, например, Сибург 1913 года, и заключенный в его корпусе оркестр, читая перфорированный свиток, начал бы играть мелодии XIX века. Именно это называется Old Nickelodeon Sound. Захотев чего-то современного, посетитель выбрал бы какой-нибудь модный регтайм из меню музыкального автомата Wurlitzer.

А потом.... А потом у него кончились бы деньги, и он, осознавая, сколько полезных вещей мог бы на них купить, пошел бы домой...

ПИНБОЛ

В первых играх подобного рода, получивших распространение в середине XIX века, привычной пружины для запуска шарика не было – его надо было толкать специальной битой на манер бильярда. Шарик скатывался по игровому полю, встречая на своем пути шипы и дыры, от того, в какую дыру он закатится, зависело количество получаемых очков

Первым пинбольным автоматом был Whiffle от Automatic Industries 1931 года. Рэймонд Мэлони, который позже основал Bally Manufacturing Company (среди прочего, в 1978 году этой компанией была произведена консоль Bally Astrocade (Pro Arcade)), в 1932-ом сделал Ballyhoo, также иногда называющийся первым пинболом. Лопатки для отбивания шарика впервые появились в игре Humpty Dumpty 1947 года от фирмы Gottlieb.

К классическому виду пинбол пришел в Spot Bowler от той же компании. Пинбол сталкивался с запретами из-за того, что его классифицировали как азартную игру. 21 января 1942 года пинбол был запрещен в Нью-Йорке. В честь события мэр города Фьорелло Генри ЛаГуардиа собственноручно расколотил несколько аппаратов на глазах у толпы. Запрет длился до 1976 года. Игра прогрессировала, но, конечно, не так быстро, как видеоигры. Хотя, если брать в расчет не визуальную, а игровую составляющую, то прогресс видеоигр менее очевиден – стрельба так и осталась стрельбой, просто доба-



Игровые автоматы проделали огромный путь от устройств в духе Aviation Striker (крайнее фото слева) через Pong к современным аркадам. К сожалению, сейчас эта культура потихоньку отмирает.







вилось больше параметров, может оно и к лучшему, ну да мы забегаем вперед. При наборе определенного количества очков в игре Flipper 1960 появлялся дополнительный шарик, это было введено для того, чтобы обойти закон, запрещавший премировать игрока бесплатной игрой. Первый раз отказ от использования реле произошел при конструировании игры Spirit of 76 (Micro 1975).
В России пинбол появился слишком поздно, чтобы быть какой-то коренной традицией – рядом с экраном Virtua Fighter даже самый блестящий пинбол не мог перевести внимание посетителя зала игровых автоматов на себя.

ВИДЕОИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ

Нолан Бушнелл (в начале шестидесятых – студент университета Юты) был одним из тех людей, что проводили все свободное время в лабораториях. Думаете, он измерял время разрядки конденсатора или корпел над формулами? Я знаю, что не думаете – он играл в Spacewar, бой звездолетов – одну из первых графических компьютерных игр, и в его голове вызревали планы. В 19 лет на летних каникулах он работал менеджером зала игровых автоматов, так что желание сделать Spacewar доступной общественности возникло не случайно. Самым сложным было спроектировать аппарат, способный быстро обсчитывать графику при приемлемой цене. После выпуска из университета, в 1971 году, проработав год, он даже покинул место в компании Ampex, чтобы закончить дело.
В августе 1971 года Нолан был принят на работу в Nutting Associates, маленькую компанию по производству игровых автоматов, чтобы отшлифовать игру, доведя ее до





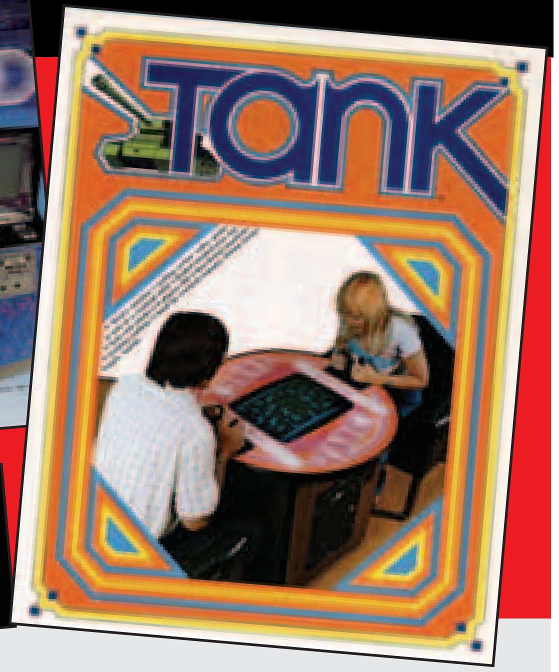
Ааа! Какая жуткая штука. Может, логично было бы начать этот обзор игровых автоматов с пыточных механизмов святой инквизиции?











(следующего) коммерческого вида: При одиночной игре надо было сражаться с двумя летающими тарелками, в версии для двоих – как и в Spacewar, игроки состязались в умении подстрелить друг друга. Целью игры было за отведенное время подстрелить летающих тарелок больше, чем они смогут уничтожить кораблей противника. В этом случае игра продолжалась в подпространстве – черный цвет сменялся белым, белый – черным, и создавалось впечатление, что битва в космосе идет при свете дня. Электронная начинка была облачена в футуристические корпуса, которые можно наблюдать на фотографиях. Все было готово для последующего успеха.

Тем обиднее тот факт, что игра провалилась... Да-да, первый в мире видеоигровой автомат не снискал большой популярности – для знакомых разве что с механическим тиром посетителей забегаловок Computer Space был шоком – все равно что поставить таксофон посреди площади в Древнем Риме – даже если поместить рядом камень с выбитой на нем инструкцией, его все равно будут обходить стороной, иные любознательные смельчаки подойдут на четверть акра, не говоря о том, чтобы кинуть сестерций.

Подстегнутый трудностями, Бушнелл решил основать свою компанию.

И сделал это – кроме самого Нолана в нее входил также Эл Элкорн – один из знакомых по Ampex инженеров. От первоначальной идеи сделать гоночную игру Бушнел, памятуя, что сложные концепции и коммерческий успех – вещи редко уживающиеся вместе, отказался в пользу простой реализации игры в пинг-понг. По непроверенным (но и не опровергнутым) сведениям незадолго до этого на выставке Magnavox Profit Caravan Бушнелл успел ознакомиться с действием первой телеприставки Odyssey, одной из игр, на которой был и теннис, и даже оставил свои впечатления в гостевой книге. Забавно, но создатель приставки, Ральф Баер вернул свое точно таким же образом – в 1976 году на одной из выставок он подсмотрел идею портативной игры Бушнелла Touch Me, а в следующем году идентичную систему, но только под названием Simon реализовала компания Milton Bradley, а патент был на имя Ральфа Баера.

Однажды Нолан поделился с Элкорном известием о заключении контракта с General Electric о продаже аркадной видеоигры. На радостях Эл быстро спроектировал прототип, была лишь одна неувязка. Бушнелл врал. Никакого контракта с General Electric у него не было, и придумал он это лишь для того, чтобы заставить Элла работать и посмотреть, на что тот способен. Впрочем, результат был вполне стоящим того, чтобы попытаться продать его (помните, что в то время шедевр можно было не то что написать у себя на кухне, но и просто попытаться скомпилировать его в уме). Стоит ли описывать игровой процесс? Проще некуда: вращением ручки по экрану движется платформа, у каждого из игроков – своя, важно отбить квадрат платформой, если квадрат, олицетворяющий мячик летит в Вашу сторону, причем нужно постараться, чтобы другая платформа (которая не поддается контролю Вашей ручкой, по мячику, олицетворяющему квадрат, не попала. Цель игры – выиграть.

Подстать содержимому, корпус игрового автомата не отличался изящностью форм и пугающей обтекаемостью корпуса, как его предшественник – если бы он пострадал при перевозке, вы легко смогли бы выпилить стенки на своем заднем дворе. В качестве монитора на первых порах использовались черно-белые телевизоры Hitachi.

Полевые испытания новый игровой автомат прошел в самом что ни на есть массовом месте – в обычном баре.

Так описывается первый вечер, когда Pong только что был поставлен в 1972 году в баре Andy Capp's в Саннивейле, Калифорния:

Один из завсегдатаев подошел к автомату и стал наблюдать, как мячик бесшумно скачет по экрану, будто находясь в вакууме. К нему присоединился друг. В инструкции было сказано: «Не давайте мячику улететь, чтобы набрать очки». Один из них закинул четвертак. Прозвучал сигнал. Игра началась. Они молча смотрели, как мячик появился на одной стороне экрана и исчез на другой. Каждый раз, когда это происходило, счет менялся. Он был 3-3, когда один из игроков попытался управлять своей платформой с помощью ручки. На счете 5-4 его платформа впервые соприкоснулась с мячиком. Раздался очень красивый звук «понг», и мячик полетел на другую сторону экрана. 6-4. К 8-4 второй игрок разобрался, как обращаться со своей платформой. Они вошли во вкус незадолго до того, как счет стал 11-5, и игра окончилась. Семь четвертаков спустя, они уже были достаточно подкованы в игре, и постоянный звук отскока мячика привлекал внимание посетителей бара. Перед закрытием каждый из них успел поиграть. На следующий день уже в 10 часов утра перед баром была очередь из желающих сыграть.

По легенде через два дня владелец бара позвонил Алкорну и пожаловался: «Гребаная штука сломана, забери ее!». Приехавший Алкорн обнаружил, что в коробке для сбора монет их было столько, что они заблокировали механизм, определявший, что монета брошена.

На самом деле это не совсем так. Билл Гэттис, менеджер бара сделал вежливый звонок Алкорну: «Это сумасшедшая вещь. Когда я открыл бар этим утром, двое или трое ждали около двери. Они вошли и стали играть на этой машине. Даже ничего не купили. Я не видел ничего подобного раньше». Он предложил Алкорну починить машину, раз уж он ее разработал. Алкорн открыл коробку для монет, чтобы запустить игру, не тратя денег, и лавина четвертаков высыпалась из автомата. Он подобрал несколько, положил их в карман, дал Гэттису свою визитку и сказал: «В следующий раз, когда это произойдет, звоните мне прямо домой. Я всегда смогу починить эту штуку».

После фальстарта Computer Space основанная Бушнеллом Atari вышла в лидеры, при тотальном отсутствии конкурентов это было не так уж сложно. Кстати, первым названием компании было Syzygy, но из-за того, что компания с таким именем уже существовала, его пришлось сменить на термин из игры «го» эквивалентный «шаху» в шахматах, несмотря на это, на большинстве автоматов Pong и Computer Space значится Syzygy Engineered. («сконструировано компанией Syzygy») Как всегда, другие компании начали производить клоны, потому что на Pong по старой традиции не был оформлен патент – доходило до того, что появлялись внешне почти неотличимые автоматы с совершенно иными, чем у оригинального Pong электросхемами. Немногие рисковали выпускать что-то новое. В том же 1972 вышел Star Trek от For-Play, а в 1973-м Asteroids от Atari. 1974-й год отмечен появлением игры Tank, впервые использовавшей ROM для записи графики, и ее качество резко выросло. Игру создала фирма Kee Games, которую для конкуренции и для того, чтобы увеличить объем продаж создала сама Atari. Рынок видеоигр был диким.

Но он все-таки появился, с ростом конкуренции, как бы банально это не было, повышалось качество игр, приходилось постоянно что то изобретать – ты можешь продавать одни и те же макароны из года в год, ты можешь продавать одинаковые отвертки или шариковые ручки на протяжении тысячелетий, но если ты пишешь музыку, книги или видеоигры, тебе постоянно нужно придумывать новое и непохожее на то, что делал кто либо до тебя. ■



ХЬЮ ДЖЕКМАН ХЭЛЛИ БЕРРИ
Сплотиться сегодня, чтобы наступило завтра
ЛЮДИ ИКС 2
СМОТРИ НА ВИДЕО
С 16 СЕНТЯБРЯ
Принеси домой мировой мегаблокбастер последнего поколения, собравший в кинотеатрах более 400 миллионов долларов, и погрузись в захватывающий фантастический боевик, наполненный экстремальным экшеном, потрясающими спецэффектами и невероятными приключениями!
Люди Икс - это мутанты, рожденные в результате уникальной генетической мутации, наделившей их с детства необыкновенными сверхспособностями. Им не доверяют и их боятся.
После нападения сверхъестественного существа на президента прямо в Белом доме секретной правительственной организации поручено стереть всех мутантов с лица земли. Чтобы справиться с угрозой полного исчезновения и предотвратить войну людей против мутантов, Людям Икс необходимо объединиться. Но когда объединяются мутанты двух враждующих кланов, даже для общего дела, добра от этого ждать не следует...
MARVEL
ГЕМИНИ ФИЛЬМ
DOLBY SURROUND
Dolby и DD являются торговыми марками Dolby Laboratories Licensing Corporation. © Twentieth Century Fox Film Corporation, 2003. © Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2003. “Twentieth Century Fox,” “Fox” и похожие логотипы являются собственностью Twentieth Century Fox Film Corporation и используются по лицензии. © Гемини Фильм Интернациональ, 2003.

ГРОМКО, КАК ТОЛЬКО ВОЗМОЖНО!



ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru



«MEZZO FORTE: КРАСОТКИ-ГОЛОВОРЕЗЫ»,

Режиссер Ясуоми Умэцу, 1998
Двухсерийный видеорелиз на одном диске
Российский издатель: MC Entertainment
Наш рейтинг: ★★★★★

Короткая стрижка, обтягивающий апельсиновый костюмчик, парные пистолеты в руках и широкая улыбка на личике – это Микура. Вьющиеся рыжие локоны, форма старшеклассницы, дымящийся обрез и ухмылка садистки – это Момоми. Микура – «хорошая». Она с приятелями проворачивает скользкие делишки. Момоми – «плохая». Она убивает людей. Когда компашка Микуры похищает матерого бандита, Момоми отказывается платить выкуп за «папочку» – и в ярости передергивает затвор...

«Меццо форте» – музыкальный термин, в переводе с итальянского означающий «довольно громко». Выбирая название для своей новой работы, автор шокирующего боевика «Кайт» Ясуоми Умэцу определенно шел на поводу врожденной скромности. Как и предыдущее творение мастера, фильм отчетливо выбивается из привычных жанровых рамок и на общем фоне, перефразируя Франца Листа, звучит «громко, очень громко, гораздо громче, громко как только возможно – и еще громче!».

Виртуоз Умэцу продолжает развлекаться на деньги студии Green Bunny, специализирующейся на хентайном аниме для взрослых. Выбив из продюсеров бюджет под Mezzo Forte, он поступил еще проще, чем с «Кайт» – на этот раз жесткие порносцены не разбросаны по всему повествованию, а аккуратно спрессованы в два отчетливо выделяющихся на общем фоне эпизода. Таким образом, чутким западным цензо-

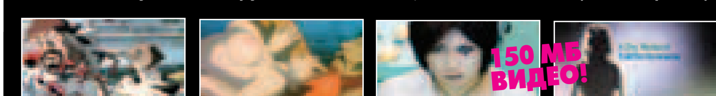
ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На CD к этому номеру «СИ» вы найдете трейлер Mezzo Forte и фэнский музыкальный клип от EvilSpider Studio, смонтированный из отрывков этого аниме на композицию Stuck группы Limp Bizkit; пятый эпизод экспериментального аниме Blame!; клип J-rock-группы Pierrot; трейлер фильма Blood: The Last Vampire; клип на композицию 4 Day Weekend группы The Bluetones, снятый Studio 4°С («Аниматрица»).



Super ShortNews Turbo EX Edition

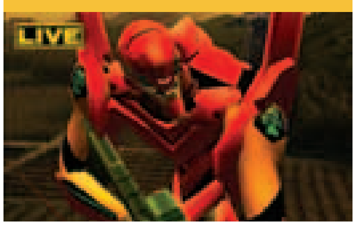
СРАЗУ НЕСКОЛЬКО компаний объявили о желании запустить в производство анимационные версии своих игр. Вслед за Sega с ее Sonic X и Gungrave, корпорация Disney, открывая рекламную кампанию Kingdom Hearts 2, объявила о производстве мультипликационного варианта проекта (подробности мы узнаем на Tokyo Game Show). Nintendo тоже не отстает: с 7 октября на японском телеканале TV Tokyo начнется показ аниме-сериала F-Zero Falcon Densetsu, вскоре появится одноименная манга.

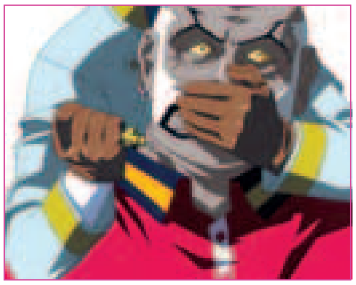


НА ВЕБ-САЙТЕ KUNG FU Cinema появилась информация о том, что гонконгский режиссер Цуй Харк поставит киноэкранизацию популярного аниме-сериала об автогонщиках Initial D. Съемки, которые начнутся в октябре, пройдут в Китае и Японии, а на роль Такуми утвержден молодой актер Эдисон Чен.



«БОЛЬШАЯ НОВОСТЬ», которой стращала фэнов студия Gainax, оказалась связана с новой игрой по Evangelion для PlayStation 2. Проект под рабочим названием Evangelion 2 создается при непосредственном участии режиссера Хидэаки Анно командой Alfa System (авторы шутеров Horned Owl и Elemental Gearbolt для PS one). Жанр определен невразумительным словосочетанием «world simulator», выход в Стране восходящего солнца намечен на ноябрь.







рам даже перемонтировать ничего не пришлось: всего пара взмахов ножничками, и фильм превращается из секс-боевика в боевик... обычный? Нет, конечно, обычным Mezzo Forte не назовешь – картина наголову лучше среднестатистического аниме «со стрельбой». После серьезного успеха «Кайт» в США (как укороченной, так и полной «режиссерской» версии) Умэцу проще всего было заняться самокопированием, снимая похожие фильмы, сработанные по формуле «школьницы, секс и большие пушки» – отчасти он и полагается на проверенный принцип, возведя любование юным девичьим телом в новую степень. Правда, там где других режиссеров закидывают помидорами, обвиняют в сексизме и пропаганде насилия, Умэцу превозносят и увешивают наградами – сказывается идеальный вкус автора, подкрепленный обильным финансированием, несвойственным для фильмов «низкого жанра».





В «Красотках-головорезах» всего один новый элемент, которого не было в «Кайт» – это юмор. После липкой безысходности и трагизма, насквозь пронизывающих «Кайт», Mezzo Forte встречает зрителя взрывным (в буквальном смысле) оптимизмом Микуры – заигравшейся девчонки, вальсирующей на острие ножа с непосредственностью ребенка и заразительно хихикающей прямо в лицо смерти. Все отличительные черты картины «от Умэцу», вроде бы, на месте: и стреляют от души, и бьют до крови, и к трусикам относятся крайне внимательно – только вот шалопайка Микура, задорно взмахнув ножкой, разворачивает повествование с кайтовского знака «минус» в сторону бьющего развеселого «плюса». Режиссер как бы говорит: «Пострадали-помучались, пора и меру знать» – и заряжает первоклассное развлекалово с забавными сценками и запоминающимися героями. Точнее, героинями, ведь мужские персонажи здесь только аккомпанируют звездам. Вторая дамочка, виртуозно выписанная стерва Момоми, достойна своего папаши-пахана – одним зрителям симпатична еще больше, чем Микура, а других раздражает до глубины души. Это ли не пример поразительной яркости характеров?



ПАРА СЛОВ О РУССКОМ ИЗДАНИИ

Мы не в пуританских Штатах, поэтому MC Entertainment выпустила на DVD и VHS только одну версию фильма, включающую порно-эпизоды – это ограничивает аудиторию Mezzo Forte как минимум совершеннолетними зрителями. В качестве бонусов на DVD разместилась галерея с дизайнами персонажей, раскадровки, пятиминутное интервью с режиссером и набор трейлеров других релизов компании.

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» разыгрывает DVD с фильмом «Mezzo Forte: красотки-головорезы». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 октября!

Вопрос:

На какую из гласных букв правильно делать ударение, произнося слово «аниме»?

1. **На букву «а»**
2. **На букву «е»**
3. **Неважно, ведь в японском языке – плавающее ударение.**

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

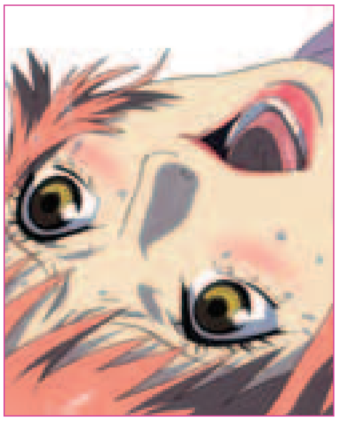
E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНЫЕ

ПОБЕДИТЕЛИ!

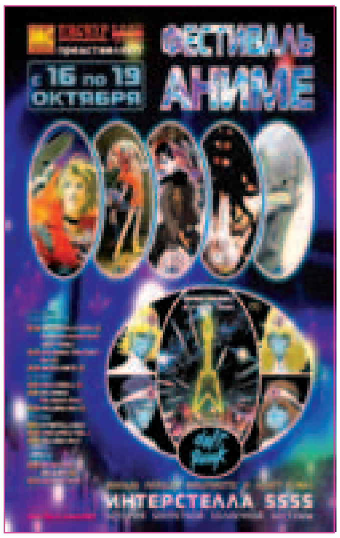
DVD с фильмом «Кайт» получает Ольга Бакшаева из г.Старый Оскол («Бог манги» Осаму Тэдзука снял хентайное аниме по мотивам арабских сказок «1001 ночь»). Приз опроса о манге отправляется Антону Якшеневу в г. Нижний Новогород.



В чем же все-таки привлекательность фильмов Умэцу? Говоря о первой работе режиссера, хорошим тоном считается апеллировать к раннему Бессону, сравнивая работу японца с «Леоном» и «Никитой» – и в самом деле, «Кайт» вполне достойна такого сравнения. Но вот в России выходит Mezzo Forte, где психологизм и мрачная атмосфера отправлены в утиль, а балом правят умело поданные приколы, хореографичное насилие и фактурные персонажи. С чем сравнить? С фильмами Гая Ричи? Но у него никогда не было такого драйва. Джон Ву? Он слишком мелодраматичен... Если искать сходства в аниме, на ум приходит знаменитый «Люпен III» – тот же легкомысленный гэг-экшн в стиле бибоп, разве что в Mezzo Forte больше чисто азиатской жестокости. Плохо то, что опять у нас никто не разглядит ярлык «Не для детей!», и фильм будет красоваться на полках рядом с диснеевскими лентами. Хорошо уже то, что российский прокатчик знакомит нас не только с проверенной классикой, но и с современным ультрамодным аниме, к которому, безусловно, принадлежат обе работы Умэцу – режиссера яркого, нестандартного и обладающего недюжинным потенциалом. ■

ПОКАЗЫ АНИМЕ В «ПИОНЕРЕ»

С 16 по 19 октября 2003 года в новом московском кинотеатре «Пионер» состоится фестиваль аниме, организованный при участии наших добрых знакомых, компании MC Entertainment, совместно с творческим объединением «ПАНТЕРРА» – «КИНО БЕЗ ГРАНИЦ». Мероприятие откроет впервые продемонстрированный на недавнем Каннском фестивале аниме-мюзикл «Интерстелла 5555 – 5стория 5екретной 5олнечной 5истемы» (Interstella 5555 – The 5tory Of The 5ecret 5tar 5ystem) – совместная работа художника Лэйдзи Мацумото («Капитан Харлок», «Галактический экспресс 999») и французской электропоп-группы Daft Punk. В программу также войдут релизы MC Entertainment, среди которых южнокорейский анимационный фильм «Страна фантазий» (My Beautiful Girl, Mari), получивший гран-при на международном фестивале «Аннеси 2002» и участвующий в конкурсной программе анимационного фестиваля «КРОК 2003». Организаторы утверждают, что по «художественному и сюжетному исполнению» он не уступает «Унесенным призраками» Хаяо Миядзаки – пока в это верится с некоторым трудом, и мы обязательно воспользуемся возможностью проверить спорное утверждение. Техническое исполнение мероприятия обещает быть традиционным: картины от MC Entertainment будут транслироваться на экран с DVD-проекционного оборудования, в оригинальной японской озвучке формата Dolby Digital 5.1 и с русскими субтитрами, а «Интерстеллу» покажут в прокатной копии на 35-мм пленке. Цена билета на один сеанс – около 120 рублей, зал «Пионера» рассчитан всего на 150 мест. Расписание сеансов вы найдете на нашем компакт-диске. ■



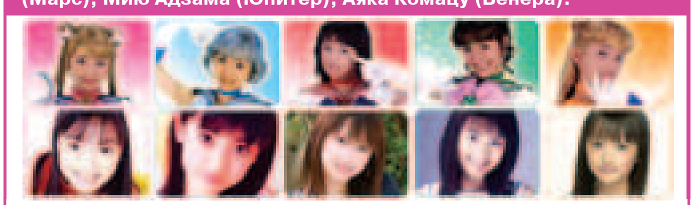




ЛУННАЯ ПРИЗМА, ДАЙ МНЕ СИЛУ!

НАЗВАНЫ АКТРИСЫ, ИГРАЮЩИЕ В РИМЕЙКЕ SAILORMOON

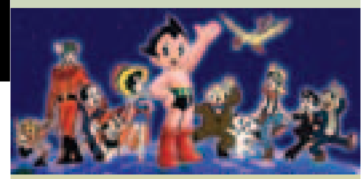
В готовящейся к выходу «живой» версии сериала сыграют Мию Саваи (Сейлормун), Тиаки Хама (Меркурий), Кэйко Китагава (Марс), Мию Адзама (Юпитер), Аяка Комацу (Венера).





SUPER ShortNews Turbo EX Edition

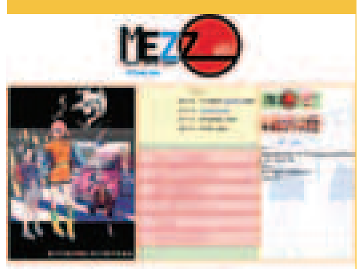
ПО СООБЩЕНИЮ JAPAN Times, японские ученые представили на рассмотрение правительства проект создания робота, по уровню интеллекта, физического и эмоционального развития эквивалентного пятилетнему ребенку. Исследование рассчитано на 30 лет с предполагаемым объемом финансирования в 50 млрд. иен ($ 425 млн.) в год, и названо «Проект Атом» – в честь персонажа Осаму Тэдзуки, более известного как Астро-бой.



СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ поклонников аниме компания MC Entertainment в рамках выставки «DVD-шоу 2003» организует на своем стенде распродажу всех лицензионных DVD, вышедших в серии «Аниме» по привлекательной цене в 300 рублей. Каждый желающий сможет приобрести для себя и своих друзей в неограниченном количестве диски с фильмами «Манускрипт ниндзя», «Спригган», «Сакура: война миров», «Виндария», «Кайт: девочка-убийца», «D-охотник на вампиров», «Mezzo Forte: красотки-головорезы» и «Sol Bianca: сокровища погибших планет». Выставка пройдет с 3 по 5 октября в московском отеле «Аэростар».



ЯСУОМИ УМЭЦУ осуществил таки свою давнюю задумку: на основе Mezzo Forte сейчас снимается целый аниме-сериал. Избранный формат предполагает определенную целомудренность, с хентаем придется распрощаться – однако смеем надеяться, что шутки и взрывной экшн никуда не денутся. Пока что в сети открылась официальная японская страничка грядущего сериала (http://mezzo-tv.net).



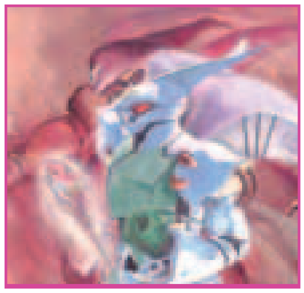
МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

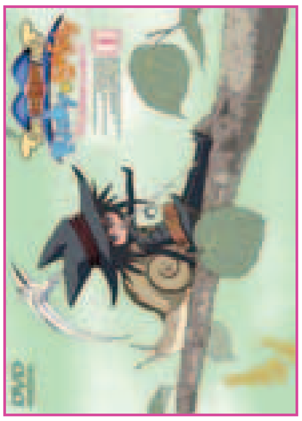


AURA BATTLER DUNBINE: TALES OF BYSTON WELL
Режиссер Есиюки Томино, 1983

★★★★☆

Сейчас, когда все достойные японские новинки так или иначе издаются на Западе, в поисках потенциальных хитов американские прокатчики часто оборачиваются назад, в восьмидесятые – далеко не все легендарные фильмы тех лет знакомы зрителю за пределами Японии. Вот, например, незаслуженно обделенный вниманием сериал Aura Batter Dunbine за авторством Юсиюки Томино (Mobile Suit Gundam) и Studio Nue (Macross): величественная военная сага в фэнтезийной вселенной, с прерывистой романтической линией и неизменно коварными политическими интригами. Изюминка – в неопределенности: главный герой никак не может решить, к какой же из противоборствующих сторон ему примкнуть. Хотя качество анимации по нынешним временам не эталонное, интересный сюжет и оригинальный дизайн сглаживают все шероховатости. ■





RYSKY SAFETY VOL. 1
Режиссер Кодзи Масунари, 1999

★★★★☆

Жила-была девочка Моэ. И с ней вроде как расхотел дружить парень – отчего она, естественно, очень мучилась. Этим воспользовался чертенок Риски, намереваясь «додавить» страдалицу мелкими издевательствами и забрать душу Моэ в нехорошее место. Но есть еще надежда в девичьем сердце, и под ее действием Риски – хлоп! – превращается в ангела-хранителя, Сейфти. Так и живут: потусторонние визитеры то и дело оборачиваются друг дружкой в зависимости от насторения Моэ – и гнут свою линию. Очаровательная комедийная мелодрама, вполне подходящая для маленьких детишек и достаточно интересная для более взрослого зрителя. Приятный релиз нового американского видеопрокатчика AN Entertainment, организованного на базе известного многим отечественным отаку сетевого магазина Anime Nation (www.animenation.com). ■





SAKURA WARS TV VOL. 1
Режиссер Рютаро Накамура, 2000

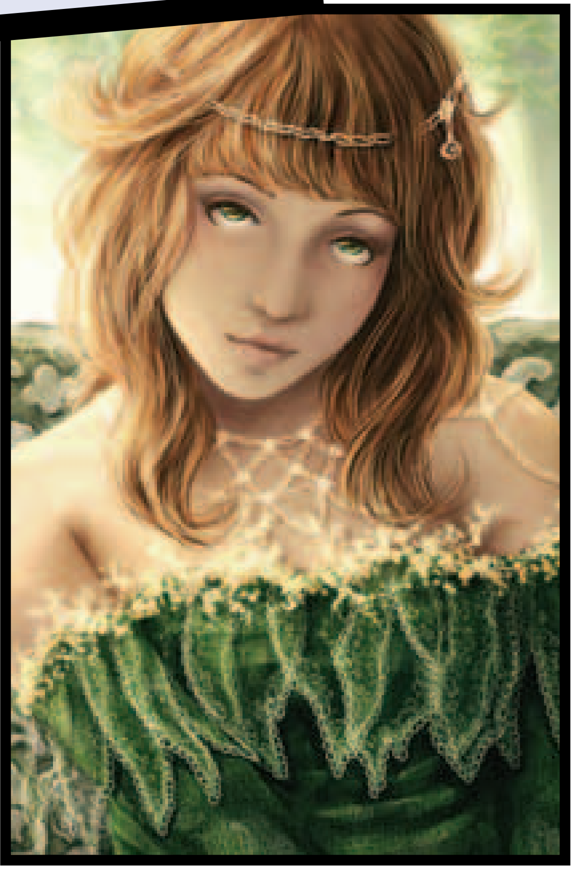
★★★☆☆

Телесериал о похождениях Отряда Цветов Императорского Трона наконец-то вышел в 1-м регионе – а значит, история Сакуры Сингудзи и ее боевых подруг теперь доступна на DVD в хорошем английском переводе. Изданный в России полнометраждный фильм относится к более позднему периоду истории, сериал же рассказывает ее завязку – каким именно образом Сакура очутилась в элитарном Отряде Цветов. Наравне с одноименными играми Sakura Wars TV одновременно старается понравиться поклонникам меха-сражений и ценительницам романтических историй – редко когда удается удачно сработать на столь разные группы зрителей, однако авторам данного аниме это явно удалось. Уровня анимации, который мы видели в полнометражнике, ожидать не приходится, но для телевизионной постановки все выглядит совсем неплохо. ■



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Мероприятие, метко охарактеризованное одной из читательниц как «шоковая терапия», подошло к концу. Отменив правку орфографии во всех публикуемых читательских письмах, мы вызвали справедливую волну негодования («в сетевых чатах такой дряни полно, а вы это еще и в журнал ставите») и окончательно утвердились во мнении, что российская система образования в нынешнем ее виде не в состоянии привить любовь к родному языку, и язык этот в устах молодежи мутирует самым омерзительным образом. Есть, однако, и положительная сторона. Наш эксперимент, как и задумывалось, переломил терпение респондентов, ранее по разным причинам воздерживавшихся от участия в «Обратной связи». Иными словами – наконец-то стали приходить вполне грамотные письма, за которыми видна мысль, а не только бушующие эмоции. Расцениваем этот как победу и ценный подарок на день рождения «СИ» – и приглашаем каждого, кто желает поделиться своими размышлениями с собратьями-геймерами, на наш импровизированный форум.

— ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

A.FOX

Посвящается дню рождения «Страны Игр». Long Live «Game Land»! Всегда оставайтесь лучшими.

ДИАЛОГИ
(драматическая фантазия об играх и людях, в них играющих, в одном действии).
Действующие лица:
Старик-философ в греческом хитоне и сандалиях «Найк» на босу ногу.
Ученик, молодой человек в джинсах и футболке с надписью «PlayStation 2».
Место действия – скалистый берег моря, где-то вдалеке виднеются развалины храма Жугдердеймидийна Гуррагчи. Старик сидит на вершине скалы над морем и играет на Game Boy Advance SP. Входит ученик, в одной рук у него – беспроводной контроллер для GameCube, в другой – журнал «Страна Игр».
Ученик:
– Сюрреалистичное рядом: иллюзия, абсурд, нонсенс. Все мы играем в Игры, только не всегда – в компьютерные. Кто может сказать, почему нас так влечет все нереальное, нерациональное, запредельно-обманчивое? Мир абсурдного так близко, – чтобы увидеть его, достаточно только чуть скосить глаза в сторону. Чувствуешь себя Алисой, провалившейся в кроличью нору.
Говорят, Сальвадор Дали искал сюжеты для своих полотен в сновидениях. Но если бы каждую ночь мы видели продолжение одного и того же сна, как могли бы мы отличить сон от яви? Я же каждый день включаю Final Fantasy X в том же месте, где выключил ее вчера. И тогда свежий морской бриз дует мне в лицо, а на кожу ложится тропический загар пляжей Занарканда.
Говорят, Лао Цзы однажды приснилось, что он – мотылек. И когда Лао Цзы проснулся, он уже не знал, кто он: Лао Цзы, которому снилось, что он – мотылек; или же мотылек, которому снилось, что он – Лао Цзы. Я же включаю Eye Toy и вижу себя персонажем видеоигры! И в последнее время этот персонаж начинает вести себя чересчур своенравно. Буквально вчера он нагло подмигнул мне с экрана телевизора. В такой ситуации выключение приставки начинает казаться почти что убийством.
Старик (не отрываясь от игры):
– Да...
Ученик (отворачивается от старика и смотрит на море):
– Наша жизнь – игра, а Вселенная – сновидение, морок, матрица? Но если наш мир – иллюзия, а мы – часть этого мира, значит, мы тоже иллюзорны. В такой ситуации выключение приставки начинаться почти самоубийством...
Старик:
– Да... (выключив Game Boy, исчезает).
Ученик (оборачиваясь):
– Ушел... (садится на берегу и берет в руки Game Boy старика).

г. Москва

ИТОГИ КОНКУРСА ОТ КОМПАНИИ VERBATIM

Па-ра-ра-рам-пам-пам!!! Под звуки фанфар мы торжественно объявляем имена победителей первого конкурса от нашего журнала и компании Verbatim. Итак:

1. Колесников Д.Д, (Москва)
2. Курылев Алексей Александрович (г. Новосибирск)
3. Щелкунов А.П. (г. Краснодар)
4. Недоступ Александр Владимирович (г. Прохладный)
5. Николаев Дмитрий (г. Чебоксары)
6. Игнатович Артем (г. Челябинск)
7. Беляев Александр (Нижегородская обл. Володарский район, п. Новосмолинский)
8. Руднев И.В. (г. Красноярск)
9. Шухмин К.А. (г. Воронеж)
10. Бурков Геннадий Михайлович (Курганская обл. г. Шадринск)
11. Фаткин Максим Александрович (г. Оренбург)
12. Морозов Артур (г. Люберцы)
13. Ржандицкий Д.А. (г. Владивосток)
14. Кошман В.И. (Томская область, г. Северск)
15. Калугин Евгений (г. Тюмень)
16. Иванов Олег (г. Москва)
17. Обенко Алексей Сергеевич (г. Москва)
18. Бердников Сергей (Нижегородская область, Борский район, п. Неклюдово)
19. Анчурин Лев Ливатович (г. Астрахань)
20. Капустин В.А. (Ставропольский край, г. Невинномыск)

Напомним, что участникам необходимо было ответить на четыре вопроса: «Что такое Verbatim? В чем заключается высокая надежность и долговечность перезаписываемого компакт-диска фирмы Verbatim? Что дала человечеству технология Metal Azo Blue, использующаяся в записываемых аудиодисках компании Verbatim? Зачем нужны цветные дискеты?» Все победители легко справились с этим заданием, что в очередной раз подтвердило – наши читатели знают все или почти все не только об играх, но и о носителях информации. Каждый из двадцати счастливчиков получает в награду от компании Verbatim комплект наушников с микрофоном. Поздравляем! А всем, кто в прошлый раз прохлопал ушами и прощелкал клювом, советуем не только зачитывать до дыр «Страну ИГР», но еще и участвовать в конкурсах, коих было и будут немало!

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

Играю, следовательно существую. Знакомая мысль, зато как изящно подана!

СЕРГЕЙ МЕНДЕЛЕЕВ

Спасибо за исследование о влиянии игр на здоровье, опубликованное в 16(145) номере – теперь многим из ваших читателей есть что показать родителям, когда те начинают разглагольствовать, что «все болезни от игрушек». Но остается другая плоскость этой темы: приставочные и компьютерные игры, по сути своей, являются мощнейшим инструментом эскапизма, ухода от опостылевшей повседневной реальности. Одни пользуются этим средством с умом, другие сломя голову бросаются в омут виртуальных развлечений, забывая обо всем на свете. Может быть, стоит как-то серьезно ограничивать этот «исход в иной мир»? Опасности, которые здесь подстерегают геймеров, обрисованы в той вашей статье, но неужели вы всерьез считаете, что рекомендацию делать перерыв на каждый час игры кто-то будет соблюдать? Не боитесь ли вы, что скоро возникнет нужда открывать центры реабилитации игроманов?

г. Хабаровск

Выступить с рекомендациями в расчете на здравый смысл – единственное, что мы в данной ситуации можем предпринять. Как известно, пока гром не грянет, мужик не перекрестится – и определенные тревожные сигналы (головные боли, ухудшение зрения) обычно заставляют геймеров задуматься, стоит ли им продолжат гробить свое здоровье прежними темпами, или все-таки сбавить обороты.

Что касается эскапизма, то это действительно отдельная тема, сложная и неоднозначная – и неплохой повод для дальнейших дискуссий в «ОС». Уверен, читатели готовы поделиться своими мнениями по этому вопросу.

E W

Ода Геймеру.

Тебе, высшее существо под названием Геймер, посвящаю я эти строки. Ибо не таков ты, как все другие человеки. Ты не маешься от безделья, и нравственные вопросы не мучают тебя, преграждая путь к ницшеанскому сверхчеловеку. Уж кому-кому, а тебе не нужно искать смысл жизни. Габайты миров и вечерне-уикендных часов ожидают твоего божественного присутствия.

Монстры и юниты выползают/выходят/вылетают из своих пещер/зданий/лесов с одной лишь целью – иметь честь погибнуть от твоих выстрелов/ударов/верных подданных. Мрачные коридоры все тянутся и тянутся. Кто сказал, что это «виртуальная реальность»? Это еще какую из них назвать виртуальной!

А что может быть реальнее свежераспечатонного сидюка с приятным запахом качественной типографии? Стоит взять его в руку, и ты почувствуешь, если конечно располагаешь достаточными средствами на покупку непиратской продукции, как ровны и приятны наощупь абсолютно ровные края. Почему именно непиратский? Ну как же, ведь так приятно в межреальности (это когда не играешь, но думаешь о том как бы поскорее начать играть и что надо сделать дальше) еще разок пролистнуть инструкцию, полюбоваться на карту, повертеть в руках еще какой-нибудь атрибут, положенный в твой кровный «бокс» щедрыми разработчиками (о боги!!!).

Не стоить читать дальше. Ну сами подумайте какой мир лучше – тот, в котором нужно заниматься кучей никому по существу не нужных и неинтересных дел (разработчик был явно не сильно одарен) – или тот, в котором приносят удовольствие каждые 30 fps. Больше никаких разговоров. POWER ON.

redsky@beep.ru

Следующая ступень посвящения – это когда в обоих мирах умудряешься заниматься полезными вещами и получать удовольствие. Кстати, интересная и красивая мысль о межреальности, спасибо!

СЕРГЕЙ ПАЛЫЧ

Здравствуйте, дорредакция!

Хочу согласится с автором «СИ», точно подметившим, что Eye Toy расширяет аудиторию для игр. Маленькая камера моментально обращает в азартных геймеров даже тех людей, которые до этого к PlayStation ни за что бы по собственной воле не прикоснулись. А вы задумывались – почему? Потому что устраняется неудобное звено в виде джойстика. В лондонской студии Sony изобрели почти идеальный игровой

интерфейс, позволяющий преодолеть страх перед играми как составляющую «компьютерного страха» – боязни не разобраться в сложной системе. А еще раньше появились «световые» пистолеты, танцевальные коврики и даже та корейская аркада, где надо тыкать палкой в пластмассовую задницу – все эти устройства служат общей цели, облегчая задачу взаимодействия игры и игрока. И такие игры, как правило, отличаются незамысловатостью геймплея – не значит ли это, что со временем произойдет сильнейшее расслоение игр на архисложные и, наоборот, простые и «попсовые»? Кажется, дистанцирование PC и приставок во многом происходит по этой причине.

г. С-Петербург

Предпосылки и тенденции названы верные, но мы бы поостереглись утверждать, что приставочные игры окончательно оболванятся, в то время как PC-проекты станут вотчиной Эйнштейнов. Ведь даже на консолях с простым интерфейсом (GB, GBA) выход серьезных тактических игр (Advance Wars, FF Tactics Advance) всегда был правилом, нежели исключением. Согласитесь, что доступность интерфейса далеко не всегда синонимична примитивности игры.

ЖОРИК ТАРАКАШКИН

Начиналось все, наверное как и у всех подростков. Проходил мимо, она стояла на витрине, нежно-белая, нарядная розовым ушастым слоном, увидел, влюбился, 8 бит тогда считались прорывом... Вру, начиналось все со «Спектрума» в универсаме, но это скорее прелюдия к большой любви, что-то вроде мастурбации, хотя бейсик рулил тогда наравне с тетрисом. Когда видишь такую красоту, меч не может не засветиться голубым – ну, вы меня понимаете... конечно, это не может помешать школе... да и о туннельном синдроме тогда мало говорили по телевизору. Танчики, Гайден и Черепахи. Если бы тогда у меня спросили про геймплей!

Пару лет все было просто шикарно. Но когда отношения исчерпывают себя, хочется какой-то новизны, встряски, что ли. Знакомство со вторым большим увлечением было в силу опыта менее волнительным, но процесс и моральная подоплека были как всегда на высоте. Уж в этом «Сеге» не откажешь. Эффектно, двухмерно, да и сразу нашлось столько общих тем. Жили комфортно, бурно и регулярно. Ну а дальше – привычка жениться. Где 16, как говорится, там и до PSone недалеко. Какие у нее были *Фантазии*! Даже драконов вместе искали. Но то ли все приелось уже тогда... менял ведь одну за одной, в любви признавался едницам! Так и должно быть, скажете вы. А изменил, однако ж. Пересел на ПЦ. Тогда еще умели делать заменители полей самоутверждения. 640 на480, 4 мегабайта, а радости и игрового процесса на пару недель спущенных уроков. Мышка это круто! Может быть, даже круче аналоговых педалей с меморикардами на 30 ГБ. Но есть ли в ней та страсть? А психологи мне скажут. А я их перебью и на рынок пошлю, который умирает уже пять лет! Не одной порнухой! И сие есть истина! *Где? Куда? Чего теперь не хватает?*

Уважаемая редакция и просто заядлые пуляльщики! Готов спорить, что после домашних заготовок на зиму и невероятных проектов типа «Крида» (хотелось бы знать, разработчики и издатели сами могут играть потом в то, что начудобразили? А надо заставлять! СИЛОЙ!!!) к вам тоже прокрадывались матрикс доджем такие вот печальные лазурные таракашки.

А вы мне скажете – что поделать, «Мафия»! А я и спорить не буду. Но все-таки странное дело, как бы это одиозно не звучало, по сравнению с абсолютным большинством проектов современной читателю игровой индустрии, смешно сказать – *бабы рулят!* Вы, конечно, можете меня поздравить: прошел я тут недавно одну игру. И даже что-то вроде надежды зашевелилось! Может же так произойти, что «Черна Исла» с *третьего* раза умудриться таки сделать директ копи второго Фалаута, с рекордно маленьким количеством изменений. Вот радости то будет на вечер! Да что там сингл!!! Так, глядишь, и Баал три соджа разом дропнет!!! Заживем!!!

Короче! То ли вырос, то ли малы, то ли снега нету. Нужное подчеркнуть.

Кстати, о девушках – разрешите воспользоваться гипотетическим эфирным временем и напроситься в друзья. Я м\о, в\о, ч\ю, L\A, BSP, МУФЗ-ЖКХМППГАМЕЙ ФАПСИ. Ищу самку репродуктивного возраста в количестве 1 и более навалом за тонну для совместного публипостажа, разных ночных и не очень утех. Наличие фулдуплекс-груди обязательно! С UC меньше 100 пер мин. просьба не беспокоить.

А если серьезно – желающих поностальгировать даже больше, чем товарищей с затянувшимся анальным периодом; но все равно, как-то подозрительно все это! Вы не находите?

zorik_tarakaska@inbox.ru

По сведениям лаборатории контактной терапии «СИ», ностальгию на ранних и средних стадиях успешно лечат эмуляторами. А кафедра игрологии выступает с рекомендацией проведать коварно брошенные приставки – в этом случае велика вероятность, что вспыхнет новый бурный роман. Персонал желает вам удачи!

На вопрос читателя о ремонте купленной в России продукции Nintendo откликнулась Елена Клепикова, пиар-менеджер компании «Новый Диск». Вот что она пишет:

Компания «Новый Диск» (www.nd.ru), официальный дистрибьютор Nintendo в России, сообщает, что продукция, поступающая в розничную продажу в компьютерные магазины, является настоящим сертифицированным товаром компании Nintendo, в то время как продукция, продаваемая на рынках по небольшой цене, всегда представляет собой подделки и часто выходит из строя. Покупая лицензионный Game Boy Advance, пользователь может не сомневаться в том, что обращаться в службу сервиса не придется, так как эти приставки практически не ломаются, а если это и происходит, покупатель всегда вправе обратиться в нашу компанию (имея чек) для обмена продукта на новый. Официальных сервис-центров Nintendo в России не существует. Подробную информацию о том, где можно купить продукцию Nintendo, новости, адреса службы поддержки и т. д. можно найти на сайте www.nintendo.ru.



ПОНЕДЕЛЬНИК
ВТОРНИК
СРЕДА
ЧЕТВЕРГ
ПЯТНИЦА
СУББОТА
ВОСКРЕСЕНЬЕ
Fashion Show в стиле MTV. Звезды и зрители творят моду своими собственными руками!
HAND MADE
HAND MADE 21 00 Елена Усанова
Проверенная временем музыка, представленная самой стильной парой ведущих.
ЭКСПРЕССО 22 00 Иван Урган &Таня Геворкян
Семейка Осборнов 22 00
Dirty Sanchez 23 00
ДОСТУП К ТЕЛУ 21 00 Елена Усанова
ПОЦЕЛУЙ НА ВЫЛЕТ 22 00 Тутта Ларсен
ЛЮБИМЫЕ КЛИПЫ 20 00
12 ЗЛОБНЫХ ЗРИТЕЛЕЙ 22 00 Таня Геворкян
12 NEW ZZ
ВСЕ САМОЕ ЛУЧШЕЕ ЗА НЕДЕЛЮ
Инструкция по использованию:
Прикрепи на стенку или любую горизонтальную поверхность.
Смотри каждый день, а то можешь пропустить самое интересное на MTV.
MTV
НОВАЯ МОДЕЛЬ

CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
Продолжение легендарной игры, ставшей эталоном в жанре интеллектуальных тактических стратегий. Снова вторая мировая, отряд спецназовцев, прекрасная графика и невероятно сложные уровни.



ДЕМИУРГИ II
Демо-версия второй части российской трехмерной пошаговой стратегии. Улучшенная графика, новые монстры и заклинания, повышенное внимание к проработке сюжета и, конечно же, захватывающие поединки в стиле Magic: the Gathering.

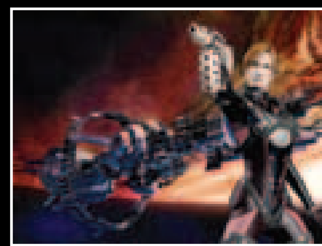


LITTLE FIGHTER 2
Достойных файтингов на PC не появлялось очень давно. Little Fighter - приятное исключение. Проигрывающий по множеству параметров приставочным хитам, но с массой новых интересных идей и повышенной степенью аддиктивности.

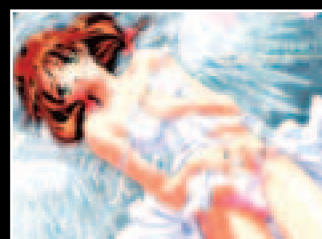


ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



ОБОИ ДЛЯ ДЕСКТОПА К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



ПАТЧИ

- Age of Wonders: Shadow Magic
- Civilization III: Play the World
- Colin McRae Rally 3
- Myth II: Soulbringer
- Navy Seals 2
- Neverwinter Nights
- Tom Clancy's Raven Shield

ФЛЭШКИ

- AirHockey
- Special Ops
- Space War
- Bloody Rage

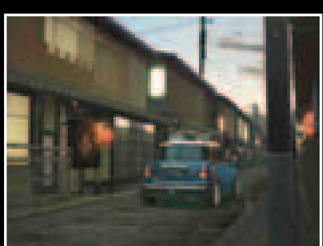
БОНУСЫ

- Арт к игре Soul Calibur II
- Арт к игре TRON 2.0
- Два скринсейвера по игре Republic: The Revolution

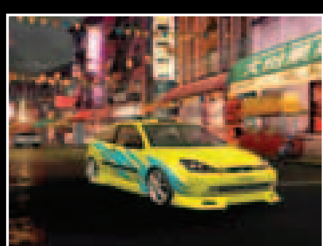
CD2

ВИДЕО

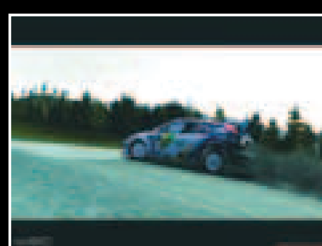
- Gran Turismo 4



- Need For Speed: Underground



- WRC 3



А ТАКЖЕ: Colin McRae Rally 04, R: Racing Evolution, Metal Gear Solid 3, FIFA 2004, Pro Evolution Soccer 3, SWAT: Global Strike Team, True Crime: Streets of LA, Terminator 3: War of the Machines, Street Legal Racing: Redline, The Medallion, Once Upon a Time in Mexico, видео к рубрике «Банзай»

КИБЕРСПОРТ

- Коллекция демок с турнира QuakeCon 2003 по Quake III 1x1
- Демки с чемпионата Clanbase Nations Cup 4 по Counter-Strike
- Коллекция риплеев с турнира Arbalet Cup III по Warcraft III: Reign of Chaos
- Коллекция риплеев с питерских и московских отборочных WCG Russia 2003 по Warcraft III: Reign of Chaos

СОФТ

РЕШАЛКА
Очень удобная программа, предназначенная для решения самых разнообразных уравнений. Будет полезна тем. у кого нелады с точными науками.

KASPERSKY WORM REMOVAL TOOL
Kaspersky Worm Removal Tool Специальная программа, находящая и уничтожающая последние и самые опасные вирусы-черви, что, в свете последних эпидемий, очень актуально.

TRILLIAN PRO
Один из самых удобных instant messaging-клиентов, поддерживает все существующие системы, от ICQ до AOL. Очень удобен в использовании. В комплекте поставляется солидная пачка скинов и плагинов.

А ТАКЖЕ: Advanced Dialer, Aida32, Bukva, C-Reader, FTP Voyager, Jokes, Mouse Meter, NNCron, Smartcode Wallpaper, Speed Fan, Spiritus Vini, True Launch Bar, Web Compressor, Стихотворец, Deadris XII 19.3 DieRect, «Говорун+» 3.0 beta, Hack 0.1, CDSM 1.11, «Аура леса» 1.1.5

МУЗЫКА

- Саундтрек к играм – Street Legal и Street Legal Racing: Redline

SHAREWARE ИГРЫ

- Abandoned Well
- Alchemist Wizard
- Alien Shooter
- AV Poker
- Brickman
- Clash
- Falls Classic
- Light and Shadow
- Mutant Storm
- Plop
- Rotadim
- Wastelands

ДОПОЛНЕНИЯ

MAX PAYNE: FIGHTING THE MACHINES

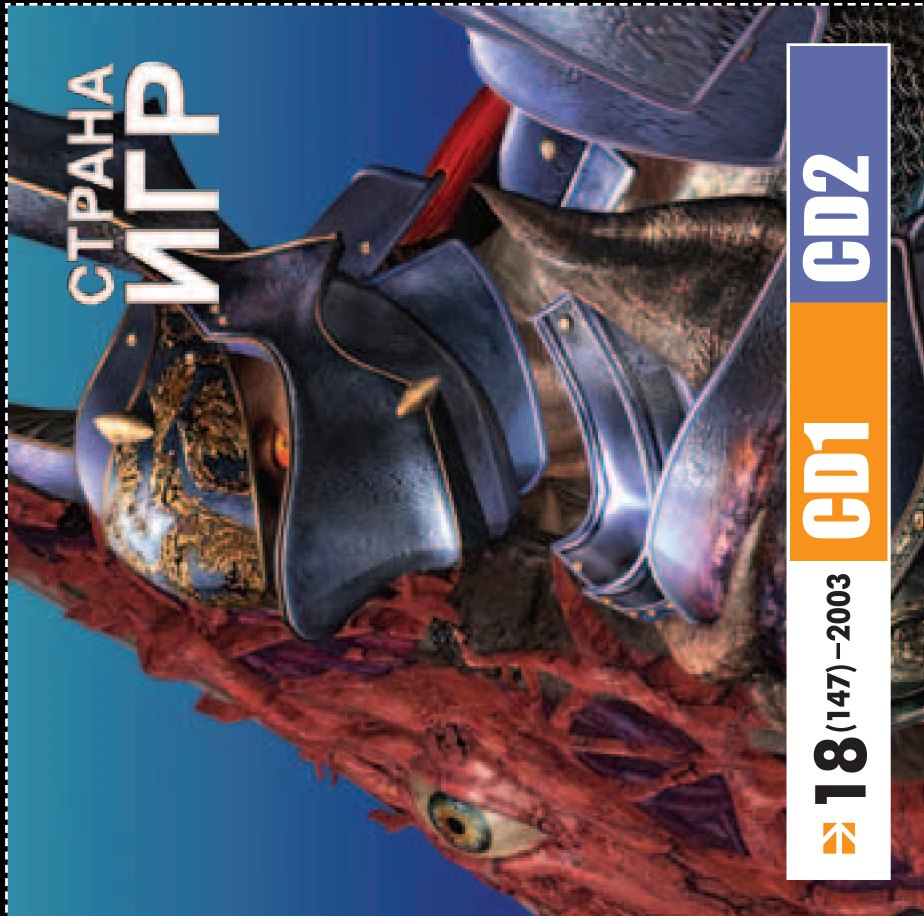
Огромная модификация. включающая в себя новых персонажей, новое оружие и даже новые уровни.

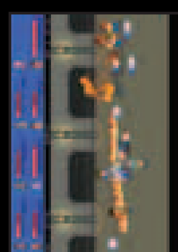


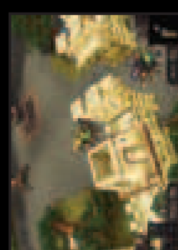
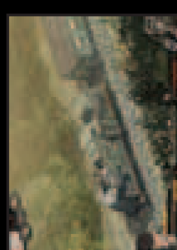
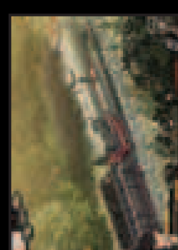
А ТАКЖЕ: Food Mod, Freedom Reign, Harder BG, Imoen's Romance и Item Upgrade Mod для Baldur's Gate II; Карты для C&C: Generals; Машины и модификации для GTA: Vice City; Новые машины для Mafia; Скоростное прохождение Quake и Quake II; Модификации для Red Alert 2; Мод UnWheel и новые карты для Unreal Tournament 2003; 15 лучших карт для Warcraft III; Дополнения для Street Legal racing: Redline.

ДРАЙВЕРЫ

- nVidia Detonator Driver ver. 45.23
- ATI Catalyst 3.7 Driver



COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Продолжение легендарной игры, ставшей эталоном в жанре интеллектуальных тактических стратегий. Снова вторая мировая, снова отряд специально обученных спецназовцев, каждый из которых по своему уникален, прекрасная графика и невероятно сложные уровни.

ДЕМИУРГИ II

Английская демо-версия второй части российской трехмерной пошаговой стратегии. Улучшенная графика, новые монстры и заклинания, повышенное внимание к проработке сюжета и, конечно же, захватывающие поединки в стиле MTG.

LITTLE FIGHTER 2

Достойных файтингов на PC не появлялось очень давно. Little Fighter - приятное исключение. Созданный на чистом энтузиазме, проигрывающий по множеству параметров приставочным хитам, но с массой новых интересных идей и повышенной степенью аддиктивности.

CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ
- Commandos 3: Destination Berlin
- Демиурги II
- Little Fighter 2

SHAREWARE ИГРЫ
- Abandoned Well
- Alchemist Wizard
- Alien Shooter
- AV Poker
- Brickman
- Clash
- Falls Classic
- Light and Shadow
- Mutant Storm
- Pop
- Rotadim

ДОПОЛНЕНИЯ
- Max Payne: Fighting the Machines
- Food Mod, Freedom Reign, Harder BG, Imoen's Romance и Item Upgrade Mod для Baldur's Gate II
- Карты для C&C: Generals
- Машины и модификации для GTA: Vice City
- Новые машины для Mafia
- Скоростное прохождение Quake и Quake II
- Модификации для Red Alert 2
- Мод UnWheel и новые карты для Unreal Tournament 2003
- 15 лучших карт для Warcraft III
- Дополнения для Street Legal Racing: Redline

ПАТЧИ
- Age of Wonders: Shadow Magic
- Civilization III: Play the World
- Colin McRae Rally 3
- Myth II: Soulbringer
- Navy Seals 2
- Neverwinter Nights
- Tom Clancy's Raven Shield

ФЛЭШКИ
- AirHockey
- Special Ops
- Space War
- Bloody Rage

БОНУСЫ
- Арт к игре Soul Calibur II
- Арт к игре TRON 2.0
- Два скринсейвера по игре Republic: The Revolution

CD 2

ВИДЕО
- Gran Turismo 4
- Need For Speed: Underground
- WRC 3
- Colin McRae Rally 04
- R: Racing Evolution
- Metal Gear Solid 3
- FIFA 2004
- Pro Evolution Soccer 3
- SWAT: Global Strike Team
- True Crime: Streets of LA
- Terminator 3: War of the Machines
- Street Legal Racing: Redline
- The Medallion
- Once Upon a Time in Mexico
- Видео к рубрике «Банзай»

СОФТ
- Решалка
- Kaspersky Worm Removal Tool
- Trillian PRO
- Advanced Dialer
- Aida32
- Bukva
- C-Reader
- FTP Voyager
- Jokes
- Mouse Meter
- NNCron
- Smartcode Wallpaper
- SpeedFan
- Spiritus Vini
- True Launch Bar
- Web Compressor
- Стихотворец
- Deadris XII
- Говорун+
- Hack
- CDSM
- Аура леса

КИБЕРСПОРТ
- Коллекция демок с турнира QuakeCon 2003 по Quake III 1x1
- Демки с чемпионата Clanbase Nations Cup 4 по Counter-Strike
- Коллекция риплеев с турнира Arbalet Cup III по Warcraft III: Reign of Chaos
- Коллекция риплеев с питерских и московских отборочных WCG Russia 2003 по Warcraft III: Reign of Chaos

МУЗЫКА
- Саундтрек к играм – Street Legal и Street Legal Racing: Redline

ДРАЙВЕРЫ
- nVidia Detonator Driver ver. 45.23
- ATI Catalyst 3.7 Driver



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 9 октября!/

ДЕМИУРГИ II

Игра, ставшая культовой через неделю после начала продаж. Проект, обросший легендами на самых ранних стадиях разработки. Сказка, готовая стать вашей единственной реальностью. Герои древней истории возвращаются. Российская премьера года на вашем персональном компьютере.

DARK CHRONICLE

Молодая студия Level 5 (не путать с Factor 5, создателями сериала Rogue Squadron) всегда считалась, как минимум, талантливой и перспективной. Сумев доказать Sony свою способность быстро создать вполне качественную игру для еще не вышедшей тогда в свет PlayStation 2, она выпустила противоречивый, но симпатичнейший проект Dark Cloud, который стал одной из первых RPG для новой системы. Сейчас студия окрепла и представляет вашему вниманию новую игру, которая, несомненно, станет одной из лучших RPG для PS2 за последние годы.

LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER

Fallout на Великобританщине. Таких задатков у готовящегося проекта не было уже давно. Какие только ингредиенты не смешивались в девелоперском котле! А вышло полное… Что вышло на самом деле, вы сможете узнать из нашего специального расследования.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Грандиозное продолжение бесконечной саги. Новая часть настолько увлекательна, что предыдущие части Jedi Knight меркнут в сравнении с мощнейшим Star Wars-проектом, утирающим нос всем скептикам.

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Редакционный вомпир опять выступил на тропу войны. Нелюдь с глазами серо-зеленого цвета, что стали коварной и смертоносной бездной для сотен невинных девиц, вновь взялся за свое кровавое ремесло. В следующем номере – обзор от Великого и Ужасного повелителя меча и орала, без перерыва терзавшего джойстик в течение трех безлунных ночей. Щербаков открывает новые тайны корпорации Umbrella в неожиданном развитии сериала Gun Survivor!

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Вы пока еще только мечтаете, а мы уже играли, сравнивали, анализировали. Игровой процесс, баланс сторон, игровая механика, графическое ядро… Если сопоставлять с первыми частями культовой серии, материала хватит на докторскую диссертацию и рубрику «Хит?» в нашем следующем номере.

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ
ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 5 МЕСЯЦЕВ

редакционная ПОДПИСКА!

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 30 НОЯБРЯ

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ **на первое полугодие 2004 г**

☐ **на 2004 год**

(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

Город/село ____________ ул. ____________

Дом ______ корп. ______ кв. ______ тел. ______

Сумма оплаты ____________________

Подпись ____________ Дата ____________ e-mail: ____________

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" ☐ на первое полугодие 2004 г. ☐ на 2004 год	Сумма

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" ☐ на первое полугодие 2004 г. ☐ на 2004 год	Сумма

Подпись плательщика

Кассир

Внимание!

Теперь Вы можете получать журнал в Москве в течение 3х дней после выхода.

Для этого Вам нужно оформить курьерскую доставку БЕСПЛАТНО!

Для оформления курьерской доставки и получения дополнительной информации звоните: 935-70-34

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»
6 мес. (12 номеров) – ~~840~~ р. **700 рублей**
12 мес. (24 номера) – ~~1680~~ р. **1540 рублей**

«Страна Игр» + CD»
6 мес. (12 номеров) – ~~1320~~ р. **1100 рублей**
12 мес. (24 номера) – ~~2640~~ р. **2420 рублей**

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ЦЕНЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫ ПРИ ОПЛАТЕ ПО ДАННОМУ КУПОНУ ДО 30 НОЯБРЯ

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу **subscribe_si@gameland.ru** или по факсу **924-9694** (с пометкой "редакционная подписка").
В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.



ТЕХНОТРЕЙД
МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания
г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиокомплект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
EISIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Клосс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON® freedom of mind

Digitally yours LG




СТРАНА
ИГР
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

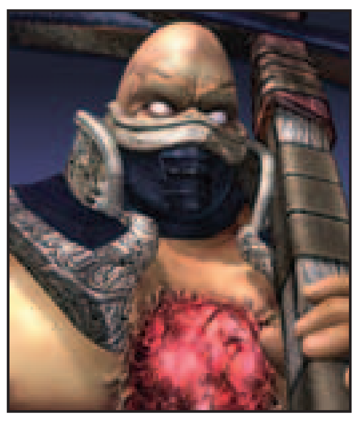

СТРАНА ИГР
SOULCALIBUR II
СТРАНА ИГР


организаторы выставки
AEROSTAR HOTEL MOSCOW
Better than ever
эра DVD
Europa plus
PLAYBOY
@mail.ru
НАЦИОНАЛЬНАЯ ПОЧТОВАЯ СЛУЖБА
Официальный медиа партнер
ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР
Hi-Fi и High END АУДИО/ВИДЕО
ЛУЧШИЕ ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ПРОГРАММЫ НА DVD
СИСТЕМЫ "УМНОГО ДОМА" И MULTIROOM
ЭЛЕКТРОНИКА В АВТОМОБИЛЯХ БУДУЩЕГО
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ СИСТЕМЫ
НОВЕЙШИЕ КОМПЬЮТЕРЫ
Оргкомитет выставки:
125252, Москва,
2-я Песчаная улица, дом 2/1, корп.49
Тел./факс (095) 790-7745, 790-7746
www.dvdshow.org
ПЯТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА
DVD-Шоу
home cinema. all in all
3-5 ОКТЯБРЯ 2003 ГОДА
Отель АЭРОСТАР. Москва, Ленинградский проспект, 37

SOUL CALIBUR II

MOVES LIST

ASTAROTH



Легенда: Арес, бог войны, возжелал заполучить Soul Edge, легендарный проклятый меч. Он приказал племени, живущему в пустыне, раздобыть его. Главный жрец с помощью черной магии создал голема для поиска клинка...

Особенности бойца
Плюсы:
- Сильные удары
- Лучшие в игре броски
- Легок в освоении

Минусы:
- Медлителен
- Уязвим для быстрых атак

Spec throws/grabs: (подхват в воздухе); (против присевшего врага); (8-way run)

Unblockable strikes

Anti 8-Way Run strikes

Combos

Launchers: (8-way run)

Ring-out strikes

CASSANDRA



Легенда: После многих лет странствий, Sophitia вернулась домой. Она вышла замуж, родила детей. Но Soul Edge не так-то просто уничтожить, и вот ее младшая сестра Cassandra отправляется в путь: завершить то, что не закончила Sophitia.

Особенности бойца
Плюсы:
- Эффективность Angel Step
- Отличные низкие атаки
- Высокая скорость

Минусы:
- Слабые броски

Angel Step: затем набрать:

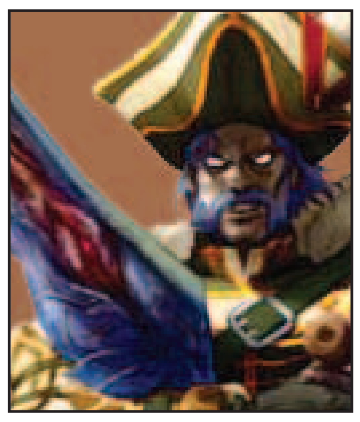
Angel Twirl: затем нажать:

Ring-out strikes: (8-way run)

Anti 8-Way Run strikes: (8-way run)

Combos

CERVANTES
СЕКРЕТНЫЙ ПЕРСОНАЖ



Становится доступен, если: В режиме Weapon Master Mode пройти четвертый уровень третьей главы

Особенности бойца
Плюсы:
- Высокие показатели ударной силы и скорости
- Высокий комбо-потенциал
- Легок в освоении
- Отходы в сторону – одни из лучших в игре

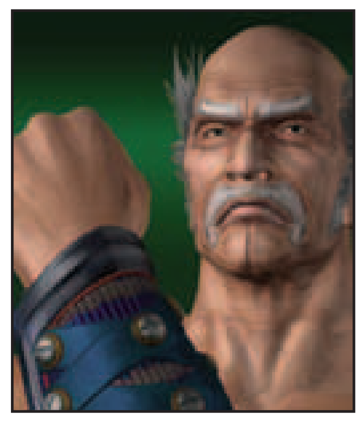
Минусы:
- Медленный он...

Key moves

Gun Load: затем набрать:

Combos

HEIHACHI
"ГОСТЬ" PS2-ВЕРСИИ SOUL CALIBUR II



Особенности бойца
Плюсы:
- Высокая скорость атаки
- Высокая ударная сила
- Чрезвычайно опасен в близком бою

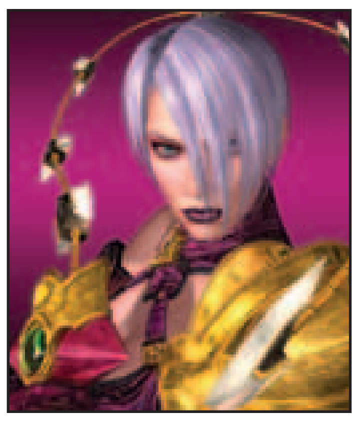
Минусы:
- Малый радиус атаки

Key moves

10-hit ultra combos: затем набрать:

Combos

IVY



Легенда: Ivy – приемная дочь пары аристократических кровей. Граф стремился заполучить Soul Edge. Поиски истощили и его, и семейство. После смерти мужа, супруга занемогла, а Ivy загорелась желанием уничтожить легендарный меч.

Особенности бойца
Плюсы:
- Отличные отходы в сторону
- Великолепные броски
- Дистанционные атаки
- Высокая ударная сила

Минусы:
- Не достаточно быстра

Summon Suffering

Whip Stance: Чтобы встать в Crane Stance, наберите: (8-way run)

Criminal Symphony: Выполняется из Whip Stance

Spiral Lust Stance: Чтобы встать в Crane Stance, наберите: (8-way run)

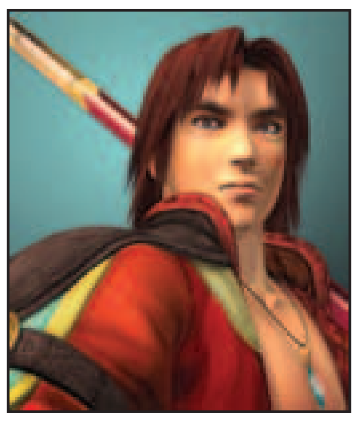
Unblockable strikes

Air throws

Ring-out strikes: (8-way run)

Anti 8-Way Run strikes

KILIK



Легенда: Сирота, нашедший приют в уединенном храме в горах. Однажды ночью, рядом с его обителью упало Семя Зла (Evil Seed). Все сошли с ума, началась резня, Kilik едва выжил. Он решил найти и уничтожить Soul Edge, источник всей скверны.

Особенности бойца
Плюсы:
- Дистанционные атаки
- Много «движений-уловок»
- Отличные выпады
- Лучшие в игре отходы в сторону

Минусы:
- Медлителен

Monument: затем набрать:

Lying strikes: Сначала нужно лечь; затем набрать:

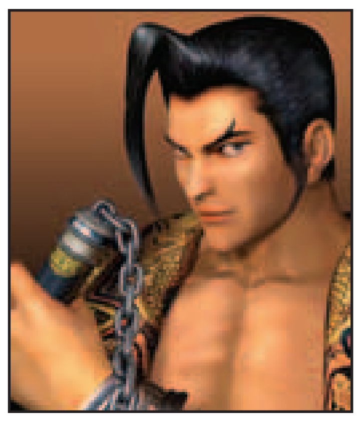
Tribute: затем нажать:

Ring-out strikes: (8-way run)

Anti 8-Way Run strikes

Combos

MAXI



Легенда: Maxi, вольный флибустьер, путешествовал по морям, пока не познакомился с Kilik'ом. Во время беседы, на них напали монстры во главе с Astaroth'ом. Вся команда пирата была убита. Движимый жаждой мести Maxi присоединился к Kilik'у в поисках проклятого клинка.

Особенности бойца
Плюсы:
- Великолепен в близком бою
- Много «движений-уловок»
- Отличные выпады

Минусы:
- Сложен в освоении

Right Outer Loop: Чтобы встать в Right Outer Loop, нажмите: … Приемы из Right Outer Loop

Behind Lower Loop: Чтобы встать в Behind Lower Loop, нажмите:

(8-way run) … Приемы из Behind Lower Loop

Right Cross Loop: Чтобы встать в Right Cross Loop, нажмите: … (8-way run) … Приемы из Right Cross Loop

Left Outer Loop: Чтобы встать в Left Outer Loop, нажмите: … (8-way run) … Приемы из Left Outer Loop

MITSURUGI



Легенда: Японский наемник, в совершенстве владеющий искусством меча. Он так и не смог смириться с властью пороха, поэтому, едва услыхав о легендарном Soul Edge, отправился в путь...

Особенности бойца
Плюсы:
- Высокая ударная сила
- Многочисленные выпады

Минусы:
- Плохие способности к отступам в сторону

Relic Stance: затем набрать:

Mist Stance: затем набрать:

Half Moon Death: либо; затем набрать:

Full Moon Death: либо; затем нажать:

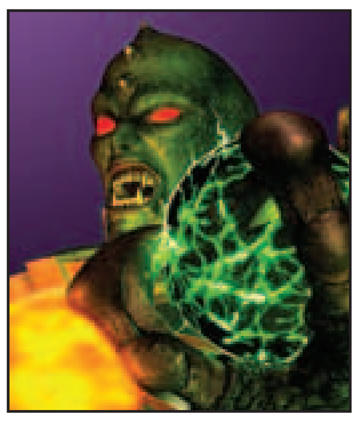
Crouch Dash: затем набрать:

Ring-out strikes

Anti 8-Way Run strikes

Combos

NECRID



Особенности бойца
Плюсы:
- Хорошая ударная сила
- Высокая скорость передвижения
- В арсенале: лучшие удары разных персонажей

Минусы:
- Практически нет...

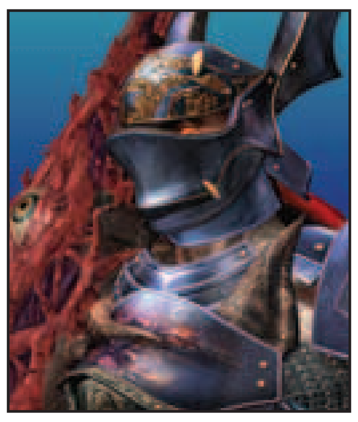
Key moves

Front Flip: затем набрать:

Gun Load: затем набрать:

Combos

NIGHTMARE



Легенда: Нынешний раб Soul Edge. Будучи человеком, после смерти отца стал разбойником. Он хотел отомстить убийцам, поэтому искал совершенное оружие. Прознав про зловещий меч, стал исследовать места сражений, и однажды ему повезло...

Особенности бойца
Плюсы:
- Высокая ударная сила
- Дистанционные атаки

Минусы:
- Плохие способности к отступам в сторону

Night Behind Stance: затем набрать:

Night Rightside Stance: затем набрать:

Night Leftside Stance: затем набрать:

Night Lower Stance: а затем набрать:

Ring-out strikes

Anti 8-Way Run strikes: (8-way run)

Combos

RAPHAEL



Легенда: Raphael вырос в аристократической семье. Во время событий, вызванных Семенем Зла (Evil Seed), он был вынужден покинуть свой дом. Позднее он обнаружил связь между Семенем Зла и проклятым мечом Soul Edge...

Особенности бойца
Плюсы:
- Многочисленные выпады
- Хорошие способности к уклонению от атак

Минусы:
- Несколько сложен в освоении
- Плохие способности к отступам в сторону

Preparation 1: Чтобы встать в Preparation 1, нажмите … Приемы из Preparation 1:

Preparation 2: Чтобы встать в Preparation 2, наберите: … Приемы из Preparation 2:

Preparation 3: Чтобы встать в Preparation 3, наберите: … Приемы из Preparation 3:

Advance Step: затем набрать:

Ring-out strikes

Anti 8-Way Run strikes

Combos

SEUNG MINA
СЕКРЕТНЫЙ ПЕРСОНАЖ



Становится доступна, если: В режиме Weapon Master Mode пройти третий уровень шестой главы.

Особенности бойца
Плюсы:
- Дистанционные атаки
- Много «движений-уловок»
- Многочисленные выпады
- Высокая ударная сила

Минусы:
- Несколько низкая скорость передвижения и атаки

Key moves

Combos

SOPHITIA
СЕКРЕТНЫЙ ПЕРСОНАЖ



Становится доступна, если: В режиме Weapon Master Mode пройти пятый уровень четвертой главы.

Особенности бойца
Плюсы:
- Хорошая ударная сила
- Высокая скорость передвижения
- Мощные выпады

Минусы:
- Слабые броски
- Некоторые атаки можно сравнительно легко избежать отходом в сторону

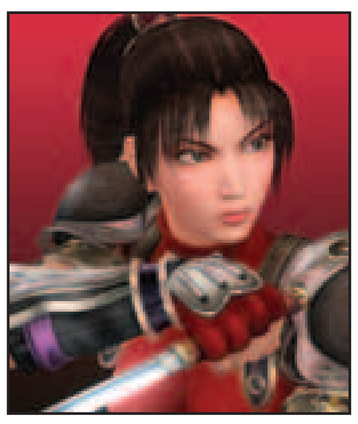
Key moves: "вверх-вперед", "вверх-вперед"

Advance step: Сначала нажать; затем набрать:

Combos

Нестандартные броски

TAKI



Легенда: Вернувшись из путешествия, Taki попыталась соединить осколок Soul Edge и демонический меч Мэкки-Мару. Результат ее очень удивил: Мэкки-Мару стал выделять слишком много темной энергии, а ниндзя вновь поддалась зову клинка...

Особенности бойца
Плюсы:
- Чрезвычайно быстра и подвижна
- «Долгоиграющие» комбо

Минусы:
- Сложна в освоении
- Полностью боевой потенциал раскрывается лишь в длинных комбо

Possession: затем набрать:

Stalker: либо … или …; затем нажать:

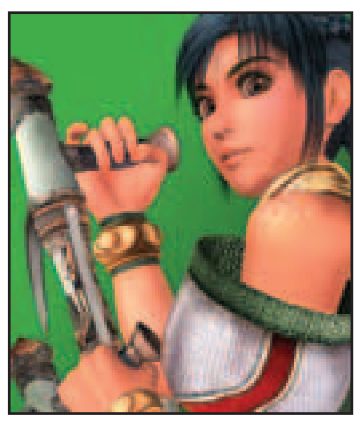
Windroll: затем набрать:

Ring-out strikes

Anti 8-Way Run strikes

Combos

TALIM



Легенда: Последняя Жрица Ветра вымирающего племени. Едва взглянув на «амулет жизни», принесенный торговцами, она признала в нем осколок Soul Edge, легендарного проклятого клинка...

Особенности бойца
Плюсы:
- Очень подвижна
- Высокая скорость и внезапность атаки

Минусы:
- Плохие способности к отступам в сторону
- Легко «выбить» с арены из-за прыгучести

Wind Charmer I: затем набрать:

Wind Charmer II: затем набрать:

Gale

Front Flip: затем набрать:

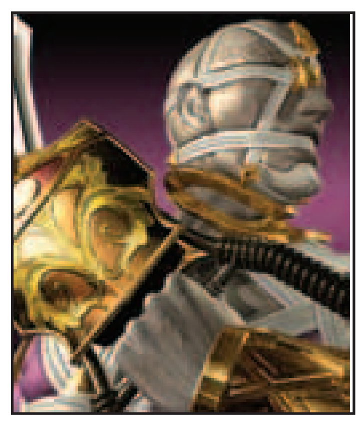
Ring-out strikes

Spec throws/grabs

Anti 8-Way Run strikes: (8-way run)

Combos: (8-way run)

VOLDO



Легенда: Верный вассал своего хозяина. Даже после смерти господина он охраняет его сокровища. Темнота и одиночество лишили его зрения и рассудка. Но все же иногда он выходит наружу, чтобы собрать осколки Soul Edge, мечты всей жизни усопшего...

Особенности бойца
Плюсы:
- Непредсказуем
- Хорошая ударная сила

Минусы:
- Сложен в освоении
- Требует внимательной игры

Caliostro Rush: затем набрать:

Blind Stance: а затем набрать:

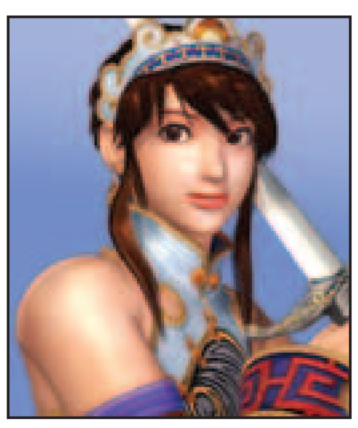
Anti 8-Way Run strikes

Ring-out strikes

Mantis Crawl: либо; затем набрать: … (8-way run)

Combos

XIANGHUA



Легенда: Империю Минг лихорадит от опустошающих нападений японских пиратов. Император считает панацеей Soul Edge, «клинок героев». После двух неудачных экспедиций, собирается уже третья группа для добычи проклятого меча. В состав команды вошла и Xianghua...

Особенности бойца
Плюсы:
- Быстрые атаки
- Высокий комбо-потенциал
- Много «движений-уловок»

Минусы:
- Низкая сила удара

Lower Greatwall

Lotus Twist

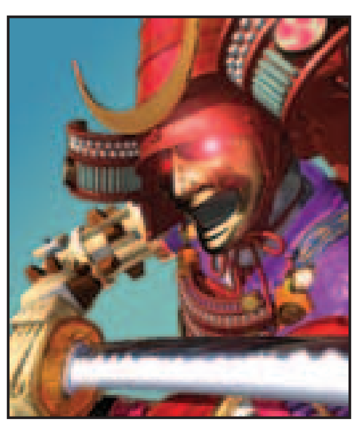
Ring-out strikes

Нестандартные броски

Anti 8-Way Run strikes

Combos

YOSHIMITSU
СЕКРЕТНЫЙ ПЕРСОНАЖ



Становится доступен, если: В режиме Weapon Master Mode пройти третий уровень второй гравы.

Особенности бойца
Плюсы:
- Высокая скорость передвижения и атаки
- Хорошая ударная сила
- Отлично ведет низкий и высокий бой
- Мощные спецброски

Минусы:
- Сложен в освоении

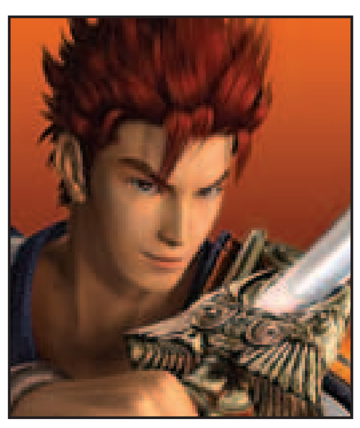
Key moves: (бросок); (бросок)

Pogo Stance: затем наберите: любая из кнопок-направляющих

Sitting Stance: а затем наберите:

Combos

YUNSUNG



Легенда: Вспыльчивый воин корейской армии. Желая себе славы, а родине избавления от угрозы японской интервенции, решает отправиться за Soul Edge. Он присоединяется к пирату Maxi, направляющемуся в Европу. Yunsung – второй попутчик корсара с нунчаками, первым стал Kilik.

Особенности бойца
Плюсы:
- Быстрые атаки
- Мощные удары, нацеленные в торс
- Много «движений-уловок»

Минусы:
- Практически нет стоящих низких атак

Crane Stance: Чтобы встать в Crane Stance, наберите: … Приемы из Crane Stance:

Stepback Taunt: затем набрать:

Ring-out strikes

Anti 8-Way Run strikes: (8-way run)

Combos

Условные обозначения:

- ⇦, ⇨, ◙, ◉ – последовательно нажать на соответствующие кнопки джойстика;
- ➡ или ▲ – зажать соответствующую кнопку крестовины джойстика;
- ⇨ + ◙ + ◉ – одновременно нажать на соответствующие кнопки джойстика;

Ring-out strikes – удары, вышибающие противника за границу ринга;

8-way run – свободное перемещение по рингу;

Anti 8-Way Run strikes – удары, предотвращающие обходные маневры противника;

Unblockable strikes – удары, пробивающие блок;

Combo – непрерывная связка ударов;

Spec throws/grabs – специальные броски и захваты;

Key moves – наиболее эффективные удары бойца;

Crane Stance, Pogo Stance, Whip Stance и т.д. – особые стойки бойцов, встав в которые можно выполнить новые приемы;